1
GIUGNO
L. 3.500

LA GRANDE GUIDA A TUTTI I GIOCHI ELETTRONICI E NON

• NINTENDOMANIA •
• ANTEPRIMA: XENON II • FORGOTTEN WORLDS •
• INSERT COIN • CD - ROM GAMES •
• NUOVA CONSOLE KONIX •

SOFTWARE&RIVISTE D.O.C.

PIU' DI 60 GIOCHI RECENSITI

Spedizione in abbonamento postale Gruppo III/70 Taxe percue (Tassa riscossa) Milano Ferr. Corr.

GRUPPO EDITORIALE JACKSON
AREA CONSUMER

EDITORIALE

CHE FINE HA FATTO VIDEOGIOCHI?

Guida Videogiochi nasce per soddisfare tutti Voi appassionati Videogiocomani e non, che siete costantemente alla ricerca di notizie e novità, ma soprattutto di una seria e indipendente guida all'acquisto. Con Guida Videogiochi sarete sempre aggiornati sui migliori prodotti in arrivo o già presenti sul mercato per tutti i computer, console e giochi da bar. Inoltre sarà dedicato spazio anche ai giochi non elettronici di maggior successo. Ma non è tutto: a partire da questo numero scatta il concorso che mette in palio tra i lettori due fantastici "CONTROL DECK" Nintendo e favolosi giochi. Avete ancora nostalgia di "Videogiochi"?

Filippo Canavese
Publisher Area Consumer

SOMM

ARIO

DIRETTORE RESPONSABILE
Paolo Reina

COORDINAMENTO REDAZIONALE
Angelo Cattaneo

REDAZIONE
Massimiliano Anticoli

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Elena Ferré

COPERTNA E GRAFICA
Cristina Turra

IMPAGINAZIONE ELETTRONICA
Piera Loddo

HANNO COLLABORATO
Gabriella Gotti, Paolo Custodi

AREA CONSUMER

PUBLISHER
Filippo Canavese

DIREZIONE, REDAZIONE, AMMINISTRAZIONE, PUBBLICITA', ABBONAMENTI
via Rosellini, 12 - 20124 Milano
Tel.:(02)69481
Telex: 333436 GEJIT I

SEDE LEGALE
via Pietro Mascagni, 14 - 20121 Milano

STAMPA
Grafiche Pirovano S. Giuliano M. (MI)

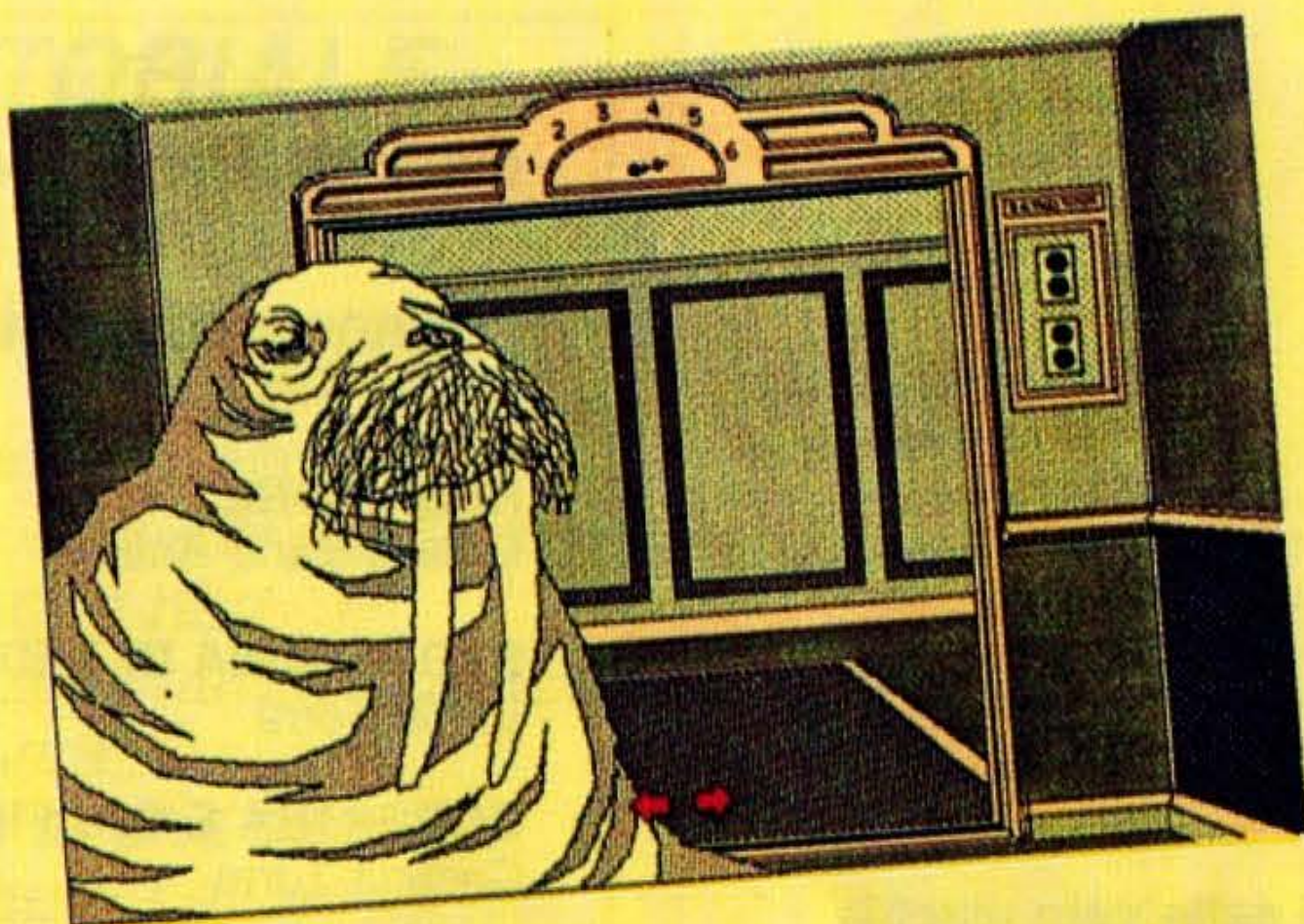
DISTRIBUZIONE
SODIP via Zuretti, 25 - 20125 Milano
Spedizione in abbonamento postale
Gruppo III/70
Prezzo della rivista L. 3500
Arretrato L. 6000

AUTORIZZAZIONE
Numero in attesa di autorizzazione

Il Gruppo Editoriale Jackson possiede per "Guida Videogiochi" i diritti esclusivi di pubblicazione per l'Italia delle seguenti riviste:
TILT
MICRO NEWS
COMPUTE!

Associato al

Testata aderente al C.S.S.T. non soggetta a certificazione obbligatoria in quanto la presenza pubblicitaria è inferiore al 10%

FAX

IL CD-ROM NON E' UN GIOCO ... O SI?

Dopo essere stato impiegato con profitto per alcuni anni nella creazione di enciclopedie e nello sviluppo di toolkit, il CD-ROM si affaccia anche nel mondo dei videogames. La Activision ha, infatti, trasferito su tale supporto il game Manhole un fantasy-game interattivo creato come concetto sulla Hyper-Card.
In questa versione, la Activision ha arricchito le immagini, aggiunto voci digitalizzate, ed ha anche previsto una traccia sonora a disposizione del giocatore per personalizzare il game. La Cinemaware ha messo invece a punto la versine CD-ROM di Defender of the Crown.

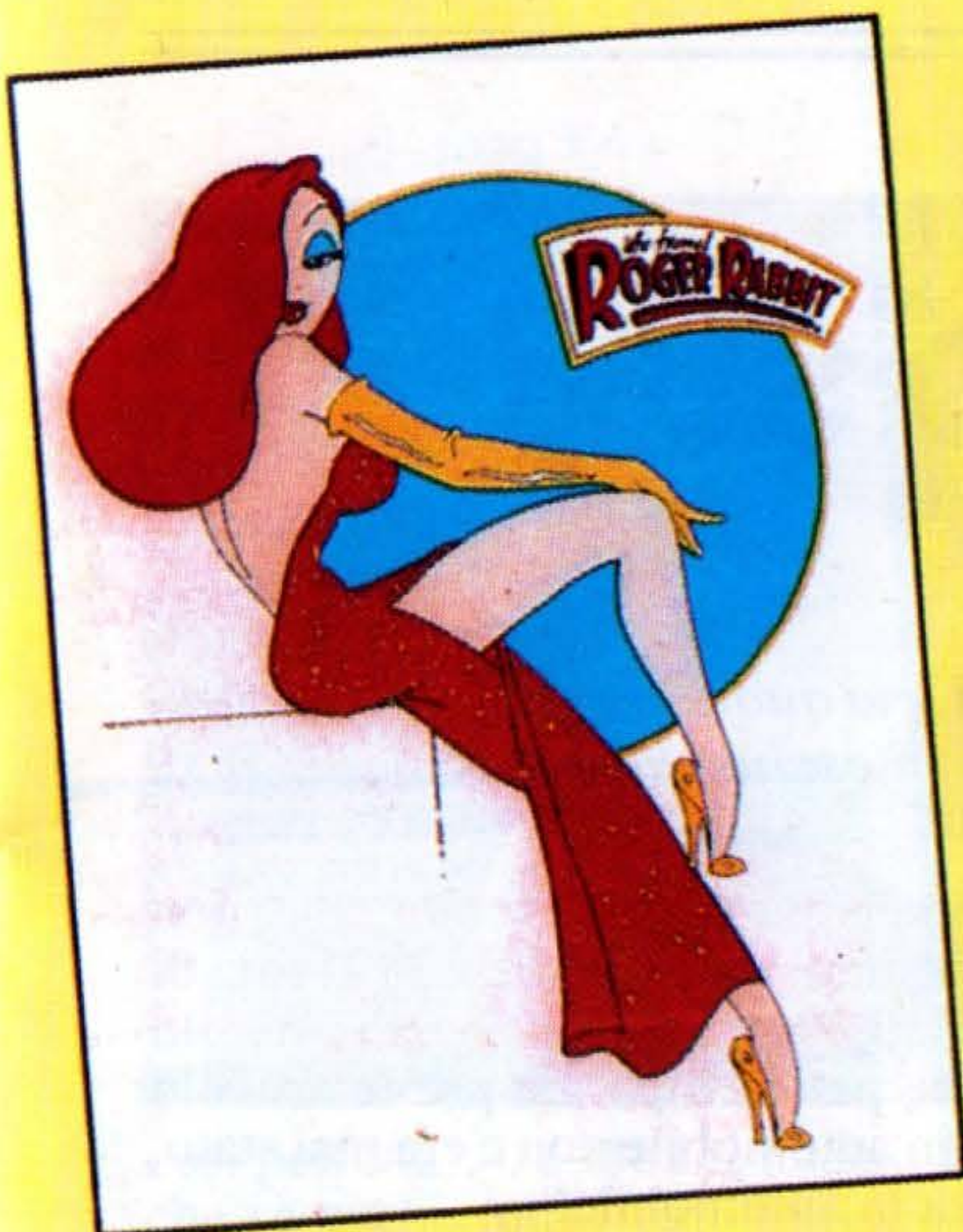
BRAINSTICK

Chi ha visto il film "Firefox" di Thomas Craig, sicuramente si ricorderà del modo in cui Clint Eastwood, pilota del futuristico aereo, riusciva a pilotarlo. Non usava infatti gli arti convenzionali bensì la sola forza del pensiero.La Home Cyberlabs, una compagnia britannica con sede all'isola di Wight, ha precorso i tempi realizzando una piccola interfaccia che come input ha dei sensori da applicare alle tempie e come output un connettore Cannon DB9, Il Brainstick, così è stata chiamata questa interfaccia, rileva le onde alfa emesse dal cervello, le decodifica e le trasforma nelle informazioni relative agli otto movimenti più lo sparo.

L'UOMO RAGNO SU DISCO

Tra non molto faranno la loro apparizione in versione disco alcuni personaggi che vanno per la maggiore. La Paragon Software e la Marvel Comics, hanno infatti stipulato un accordo in tal senso. Nella versione IBM, che prevede la scheda EGA, l'animazione e molto realistica e ricalca molto, come grafica, quella del libro. Ogni scenario, con livello di difficoltà crescente, è arricchito da un buon background.

TRE PREMI OSCAR PER ROGER RABBIT

Dopo il pubblico, la critica. "Premiato" al botteghino con incassi da record (153 milioni di dollari negli States, più di 30 miliardi in Italia), nel corso della "Notte degli Oscar" Roger Rabbit è stato premiato anche dalla critica che gli ha conferito ben tre "Academy Awards" per gli effetti visivi, per gli effetti sonori e per il montaggio. Hanno ritirato il prestigioso riconoscimento rispettivamente Ken Ralston, Richard Williams, Edward Jones e George Gibbs (Effetti visivi); Charles Campbell e Louis Edermann (Effetti sonori) e Arthur Schmidt (Montaggio). E il successo continua!...

ROGER FA IL BIS?

Già circolano voci al proposito del ritorno di Roger Rabbit in un secondo lungometraggio, ma per ora tutto è ricoperto dal più rigoroso top-secret. Sicura, invece, è la sua riapparizione nell'ambito di una serie di cortometraggi. La serie si chiamerà Tiny Tunes, si ispirerà all'animazione "velocissima" degli anni '40 e presenterà nuovi personaggi.

TOP TEN DI COMMODORE 64
1. ROBOCOP - OCEAN
2. AFTERBURNER - ACTIVISION
3. DOUBLE DRAGON - M.HOUSE
4. OPERATION WOLF - OCEAN
5. INT.RUGBY.SIM. - CODE MASTERS
6. LAST NINJA 2 - SYSTEM 3
7. MICROPOSE SOCCER - MICROPOSE
8. GIANTS - US.GOLD
9. PRO SKI SIM - CODE MASTERS
10. EMLYN HUGHES INT. S'CER - A' GENIC

CALIFORNIA GAMING

I fan degli sport alternativi saranno lieti di sapere che la Epyx ha finalmente composto la versione su Amiga di una delle sue migliori produzioni: California Games. Sei possibilità di scelta tra gli sports delle coste dell'ovest, come l'Half Pipe, lo skateboard, il ciclocross, il pattinaggio a rotelle, il surf e le gare di frisbee che sono stati ben convertiti in giochi da computer e mostrano tutto il loro agonismo nell'originale versione su C64.

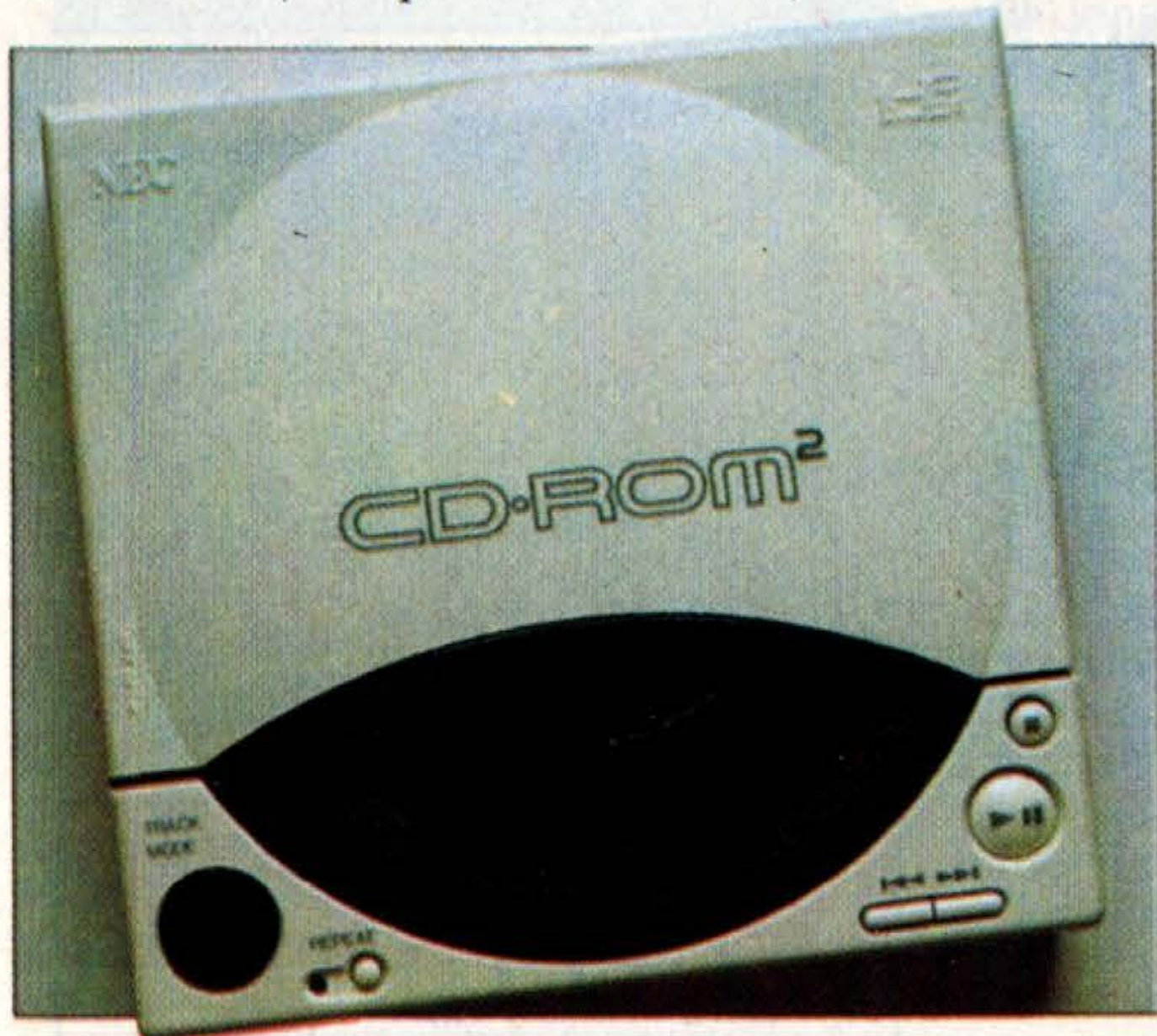
TOP TEN DI AMIGA
1. ELITE - FIREBOARD
2. DOUBLE DRAGON - MELB. HOUSE
3. PACMANIA - GRAND SLAM
4. LOMBARD RAC RALLY - MANDARIN
5. OUT RUN - SEGA/US GOLD
6. RETURN OF THE JEDI - DOMARK
7. THUNDERBLADE - US GOLD
8. ROCKET RANGER - MIRRORSOFT
9. INTERCEPTOR - ELECTRONIC ARTS
10. STARGLIDER II - RAINBIRD

Dragon's Lair Ready

La compagnia Canadese, Readysoft, ha realizzato la versione di Dragon's Lair anche per Amiga, cercandodi attenersi il più possibile al gioco inciso su disco laser. Diremmo che sicuramente ci sono riusciti! Il fatto che il gioco si componga di ben sei dischetti dice da solo quanto sia stata curata la grafica e perfezionato il movimento. Un bel colpo per gli utenti di Amiga!

TOP TEN DI ATARI
1. FALCON - MIRRORSOFT
2. OPERATION WOLF - OCEAN
3. AFTERBURNER - ACTIVISION
4. DOUBLE DRAGON - MELB. HOUSE
5. R-TYPE - ELECTRIC DREAMS
6. ELITE - FIREBIRD
7. HOSTAGES - INFROGAMES
8. THUNDERBLADE - US GOLD
9. LOMBARD RAC RALLY - MANDARIN
10. ST GAME CREATOR - MANDARIN

ESCLUSIVO! IL PRIMO GIOCO SU CD-ROM

L'avvenire e la fantascienza sono sempre state cose appassionanti, ma quando ci si è dentro completamente questo diventa decisamente pazzesco... Ecco per voi in esclusiva il primo gioco su CD-ROM (compact-disc video) della storia!

Ricordiamo i fatti: il PC Engine è una console fabbricata in Giappone dalla NEC e presentata in esclusiva su tutte le riviste del ramo. Questa console utilizza giochi in formato cartuccia o soft-card.
E' da circa un anno che si è giunti ad accoppiare un lettore CD-ROM con una console, sistemandolo su una piccola piattaforma fornita con il lettore. All'epoca alcuni hanno pensato che raccontassimo favole...Oggi ecco, finalmente realtà, il complesso: il PC Engine, il lettore di PC-ROM e...il primo gioco disponibile su CD!

IL SOGNO DIVENTA REALTA'

Ci sono pochi momenti come questo nella vita peraltro movimentata del collaudatore di giochi su microcomputer: l'istante storico in cui si collega per la prima volta una macchina che relega nella preistoria tutto quanto avevamo conosciuto fino ad allora. Dopo aver provato migliaia di giochi, l'istante magico CD-ROM è unico poiché in teoria solo questo straordinario supporto ci può permettere di vivere pienamente tutti quei fantasmi di giochi folli che potranno rivaleggiare con i nostri sogni più deliranti: la notte si confonderà con il giorno, l'inconscio sarà più tangibile, il sogno diverrà realtà... Al limite, dovremmo osservare un minuto di silenzio prima di cominciare questo articolo...Via, non esitiamo, vi chiedo un minuto di silenzio al fine di ben comprendere l'importanza di questo articolo che è paragonabile, per esempio, al primo articolo mai scritto da chi in automobile non c'era mai stato, su una passeggiata in automobile!

FENOMENOLOGIA DI UN NUOVO SUPPORTO

Ecco dunque la prima generazione di videogiochi per famiglia a lettura laser.
Ciò che differenzia questo nuovo supporto da cassette, dischetti e altre cartucce è la sua formidabile capacità di stoccaggio ad accesso istantaneo o quasi. I computer a 16 bit come l'ST o l'Amiga propongono 512 Kb di memoria viva, capacità standard che può essere estesa fino ad un incredibile 4 Mb (4096 Kb) per i modelli più potenti come il Mega ST 4.
Il CD-ROM offre, da sola, una capacità di stoccaggio ad accesso quasi istantaneo di 540 Mb, cioè 552960 Kb!
Non è però ancora tutto perfetto... Per il momento questo sistema permette soltanto la lettura e non ancora la registrazione, benché esista già un prototipo di CD cancellabile.(Visti i problemi attuali dovuti alla pirateria, le grandi società di edizioni musicali non avranno troppa fretta di introdurre sul mercato un supporto che consenta una riproduzione

così perfetta). Un'altra limitazione riguarda il fatto che se anche tutti i dati grafici e musicali stanno senza problema su un CD, bisogna ancora trattarli e trasformarli per disporli sul video a grande velocità. In questo caso tale operazione si effettua grazie al microprocessore del PC Engine che è, lo ricordiamo, un 8 bit. Il CD-ROM è dunque limitato dalle capacità della console. Non ci sarà grande differernza rispetto allo stesso gioco su una macchina arcade dal punto di vista grafico, ma il gioco sarà più lento e la musica e gli effetti sonori meno sofisticati, poiché le macchine arcade utilizzano differenti processori per l'animazione e i suoni.

IL KIT CD

Sono attualmente disponibili due giochi per il lettore CD-ROM del PC Engine:
Fighting Street (un gioco Capcom già conosciuto sotto il nome di Street Fighter) e Noriko, un gioco di genere nuovo che si potrebbe denominare "musica pop interattiva", poiché si tratta di un arcade/adventure che narra le peripezie di una cantante rock (questo gioco sarà recensito in uno dei prossimi numeri). I giochi si presentano sotto forma di un normale compact disc e sono in vendita in Giappone a circa 60000 Lire, cioè lo stesso prezzo degli altri

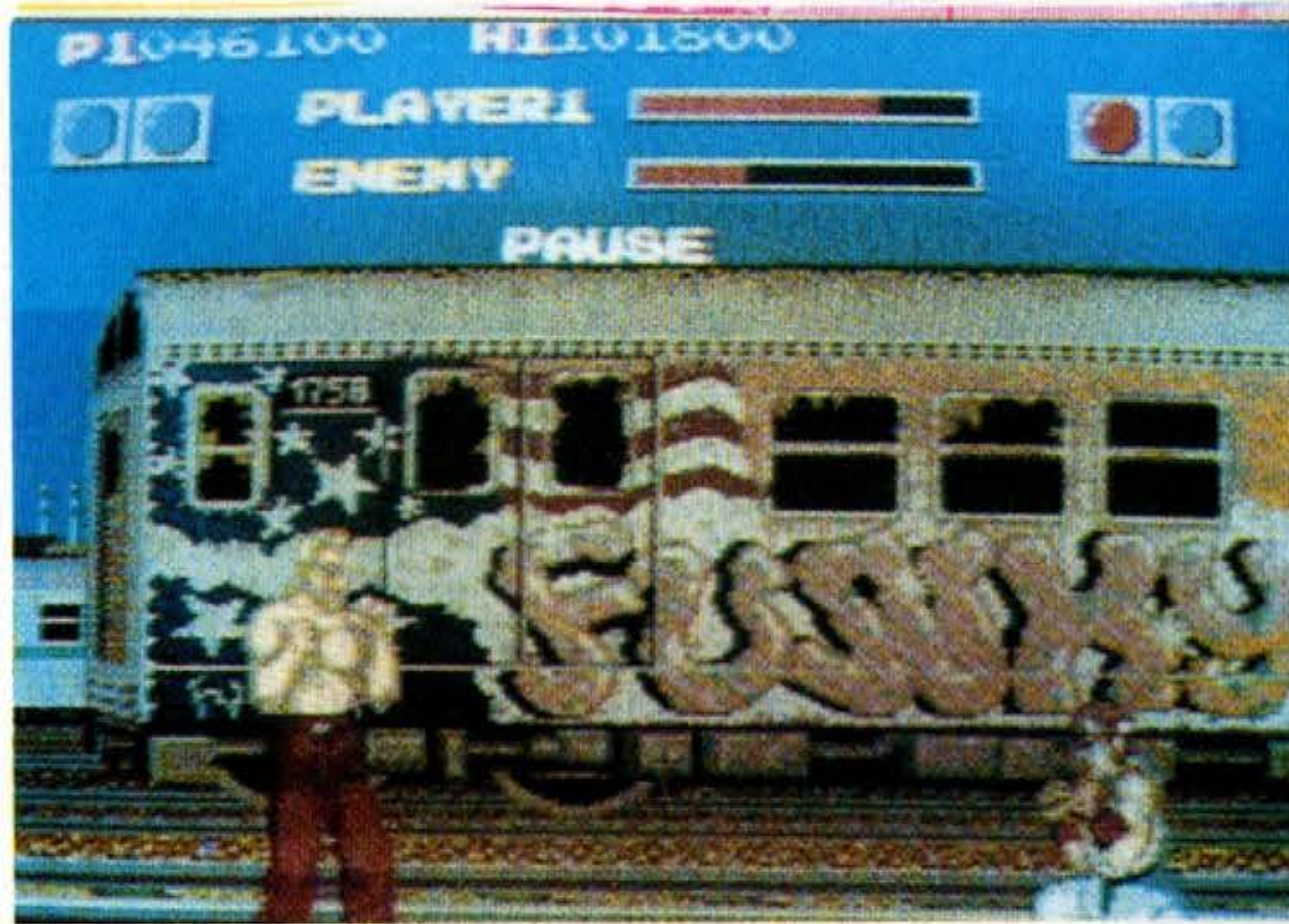
giochi Nec su cartuccia. Il lettore CD-ROM è venduto con la piattaforma che permette di collocarlo a fianco della console. Un ingegnoso coperchio con maniglia incorporata trasforma l'insieme in una valigetta. Quando sarà disponibile il piccolo (10 cm) video a colori a cristalli liquidi, il kit completo costituirà un complesso ad alta tecnologia tanto bello quanto efficiente.
Il prezzo del kit CD è di circa 600000 Lire, il che non è poco, ma il lettore CD può essere utilizzato senza problemi per i CD musicali ed essere collegato ad un complesso hi-fi, cosa che rende comunque valido l'acquisto. Il lettore Nec è d'altronde del tutto simile ad un lettore CD musicale, tranne per una porta "CD ROM OUT" posta dietro, che permette il collegamento con la piattaforma e per la console che si colloca a destra.

Una volta collegate le due unità, si deve inserire una soft-card "CD ROM System" nella fessura della consolle impiegata per i giochi su soft-card. Premendo il piccolo tasto bianco sul davanti della console, le due unità sono accese, poiché la piattaforma dispone di una sua singola alimentazione indipendente. Costituito l'insieme, lo si guarderà sotto questa forma, poiché l'impiego della console in modo "normale" con cartucce o soft-card disattiva automaticamente il lettore CD.

FIGHTING STREET

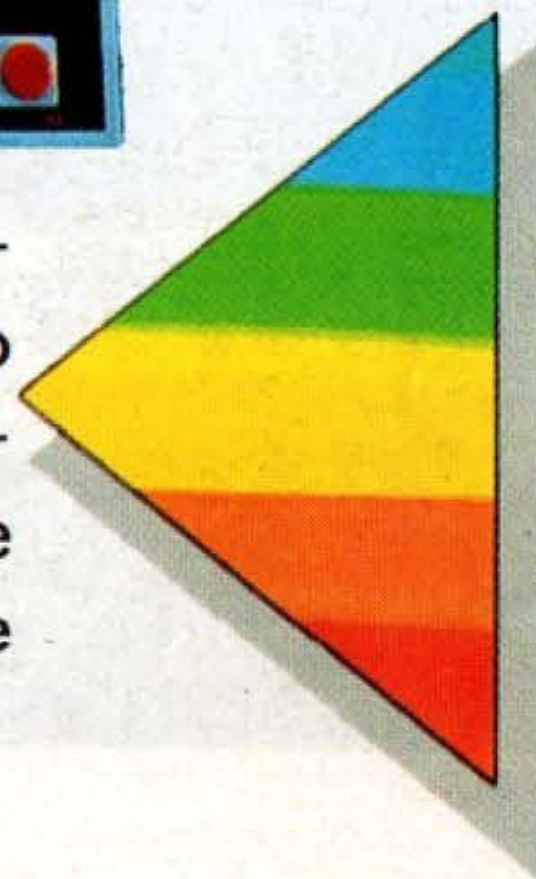
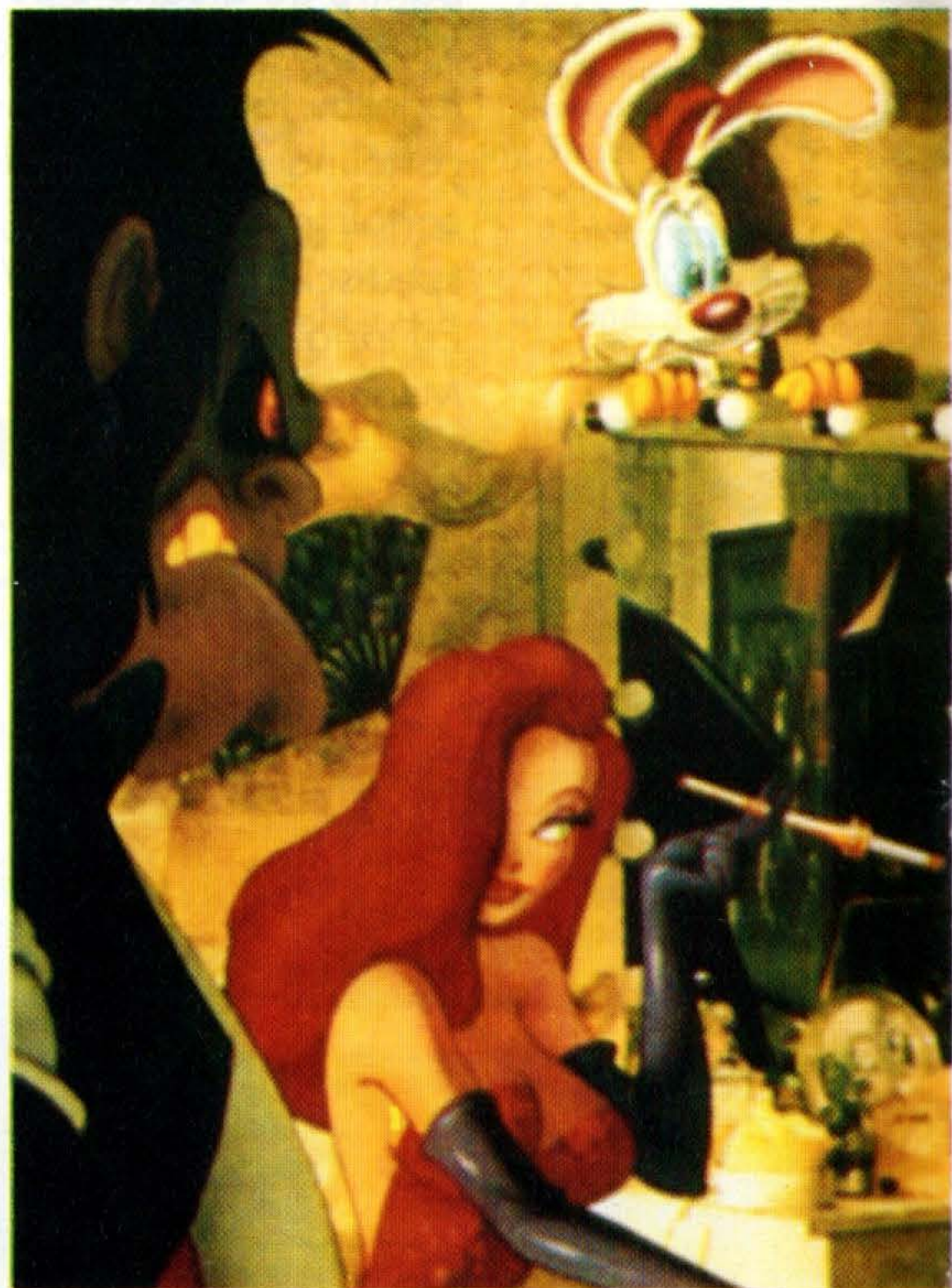
Ecco l'istante magico...Pronti? Are you ready to ROM? Si preme ON e appare la scritta "CD-ROM System Version 1.00" con il copyright Nec e Hudson Soft. Si preme RUN per far partire il disco. Appare il titolo del gioco e un "duro" distrugge subito la scritta con un pugno, tanto per farvi ambientare... Si sceglie un combattimento contro un altro giocatore o contro il computer, la propria bandiera e il paese dove si svolgono i combattimenti: Giappone, USA, Inghilterra, Cina. Il volto del vostro avversario appare sullo schermo, accompa-

gnato da una musica jazz funky. Echeggia la parola "Mando!" e il combattimento inizia...Le azioni e i movimenti sono quelli usuali, ma per la velocità dell'azione, la grafica e il suono digitale è un altro paio di maniche! Gli "arghhh", "oomph" e gli altri suoni gutturali hanno un tale realismo che si ha quasi vergogna dei colpi dati al compagno. E la musica! Mamma mia, come si dice? Prendiamo il dizionario... No, non ci sono parole per descrivere ciò, è proprio troppo! Viene voglia di ballare e di agitare le braccia! Ogni volta che eliminate un nemico ottenete un bonus che consiste nel rompere dei mattoni e nel dare calci a dei piatti che volano attraverso lo schermo; ciò rilassa e non consuma energia... Se, ahimè, venite battuti appare una faccia

sogghignante e, una voce d'oltretomba, erompe in un riso satanico: "Hai ancora molto da imparare se vuoi battermi. Alla prossima!". Se vincete non ottenete altro che:"Che forza! Ma non dimenticare che ci sono altri duri come te al mondo..." Appare allora la carta del mondo con un piccolo aereo che vi porta nel paese successivo dove incontrerete altri combattenti, in altri paesaggi. I sistemi di combattimento differiscono da un paese all'altro e dovrete osservare gli stili del kung-fu per imparare le tecniche che vi permetteranno di sopravvivere... Si può perciò dire che Fighting Street è un gioco che rompe mattoni, non solo in senso figurato e da cui si esce con il fiato mozzo... E' tuttavia certo che questo gioco non fa altro che far emergere le reali possibilità offerte da questo nuovo infernale formato che è il CD. Quando i movimenti saranno ben accoppiati ed i grandi editori di giochi europei ed americani si saranno inseriti nella partita, assisteremo ad avvenimenti eccezionali, poiché il CD permette di realizzare giochi sofisticati quanto i film (con dei budget di conseguenza). Allora Fighting Street farà l'antenato e sarà completamente sorpassato a tutti i livelli; ma resterà nei nostri cuori un posticino per questo precursore che, nel museo dei video giochi, sarà forse un giorno posto a fianco di Pong, il vecchio gioco del ping-pong in bianco e nero...

Nuova, coloratissima, fitta di curiosità, trucchi e idee, con oltre 60 giochi recensiti, GUIDA VIDEOGIOCHI ti coinvolge subito con un fantastico concorso fedeltà. Partecipare è facile. A partire da giugno e per quattro mesi, GUIDA VIDEOGIOCHI ti regala la speciale stella fedeltà. Ritaglia le 4 stelle e incollale sulla cartolina che trovi nella rivista. Completa la cartolina col tuo nome, cognome, indirizzo e spediscila a: GUIDA VIDEOGIOCHI Gruppo Editoriale Jackson Via Rosellini, 12 - 20124 Milano

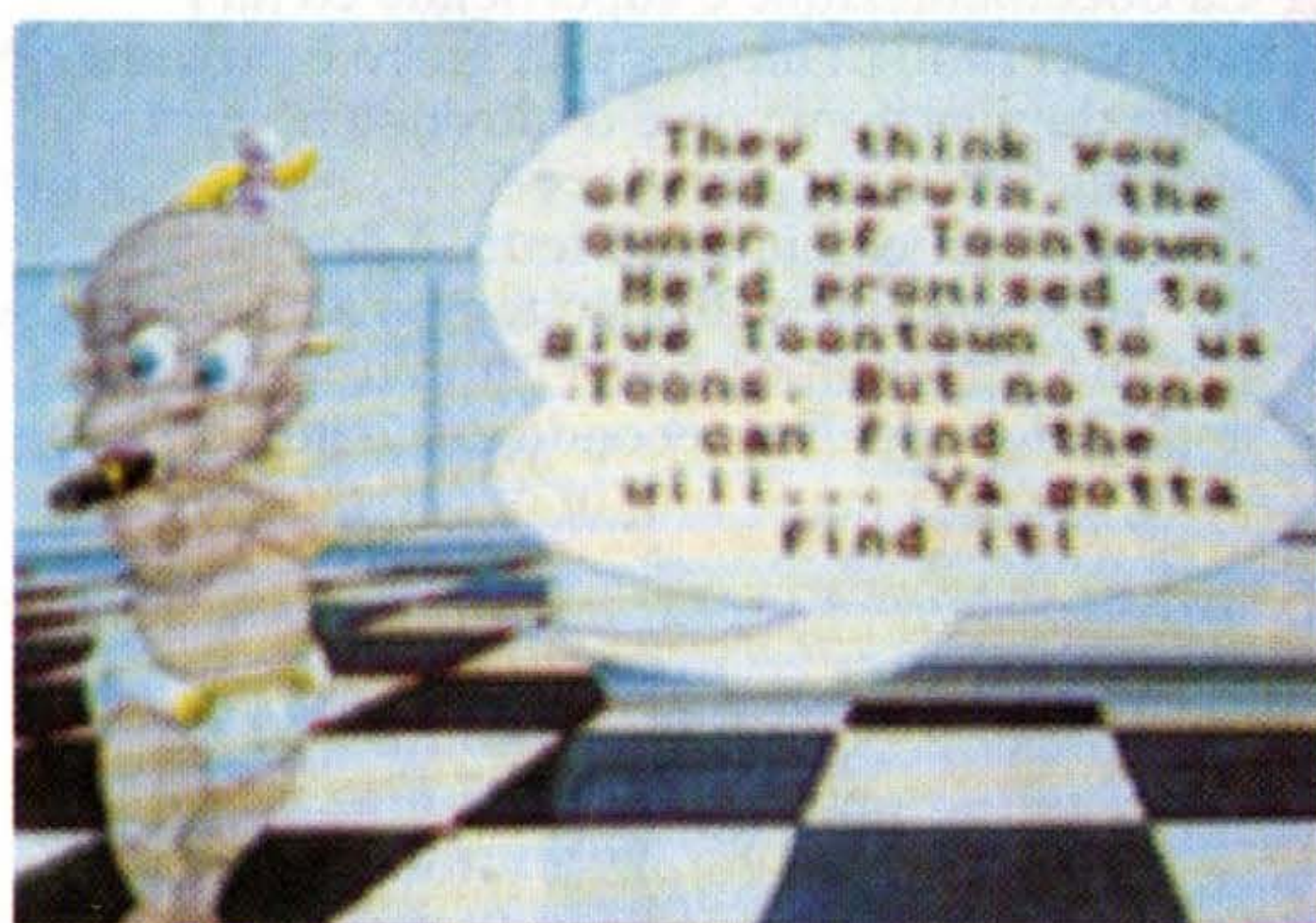
Il 5 dicembre 1989, fra tutte le cartoline pervenute entro il 30 novembre 1989, saranno estratti favolosi premi: due Control Deck Nintendo e otto divertentissimi game. Per vincere basta un pizzico di fortuna: non perdere un'occasione così!

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

W F
FRA
ROC
RAB

C'è qualcuno che non ha mai visto "Chi ha incastrato Roger Rabbit"?
Ebbene si, c'è una persona dello staff di questa rivista, che non l'ha ancora visto. (Non io, figuratevi, nel mio ufficio è appeso un poster di Jessica Rabbit).
E' difficile adattare le scene del film al gioco su computer, ma è soprattutto difficile quando legioni di ragazzini conoscono ormai a memoria ogni dialogo del film. Possiamo affermare che questo è stato uno dei maggiori successi del 1988-1989.
Chi ha incastrato Roger Rabbit è il primo software di Buena Vista - in cui la compagnia Walt Disney Production ha avuto un grande ruolo.
Vari livelli si susseguono nel gioco, ma non è finito qui.
Primo, il complotto contro Roger viene molto semplificato rispetto al film.
Durante la sequenza del titolo Roger viene accusato di aver assassinato Marvin, il "Re del Trucco". Sarà immerso in una vasca di Dip mortale e così tutti i cartoni di Cartunia, se non troverà il testamento di Marvin.
Nel primo livello del gioco farete una corsa attraverso le strade di Hollywood, circa 1947. La macchina di Roger si chiama Benny il "taxi". Userai la leva del tuo joystick per aiutarla a schivare le altre auto, le pozzanghere di Dip e dei furgoncini.
Essendo a Cartunia, Benny ha l'abilità di saltare sulle abitazioni ai lati della strada e correre sulla capotte delle macchine che la ostacoleranno.
La corsa finirà quando arriverai sano e salvo

HO

MED

GER

BIT

all'Ink e al Paint Club, non prima però di aver fatto fronte a molte difficoltà, incluso un furgone pieno di donnole cattive mandate dal giudice Doom.
Se hai visto il film ti ricorderai del club. E' un posto fuori dalla portata dei cartoni, dove la gente veste a mò di pinguini.
Arrivato al club dovrai cercare il testamento che il caro Marvin ha lasciato qui. E' un pezzo di carta su uno dei tavoli, ma ci sono molti pezzi di carta e molti tavoli e gli spettatori aumentano sempre di più. La sola cosa che puoi fare è correre attorno ad essi fino a quando non troverai il pezzo di carta giusto.
Ma stai attento a bere i drink! Come tutti i cartoni, Roger, impazzisce quando beve alcoolici. E gli spasmi e le giravolte che farà di conseguenza, ti faranno perdere molto tempo.
Un altro ostacolo è costituito dal Buttafuori, un vero e proprio gorilla. Stai alla larga da lui altrimenti ti prenderà e ti scaraventerà fuori dal locale.
Dopo un'altra corsa attorno alla città arriverai alla "Gag Factory". L'unica fabbrica in cui vengano prodotti i più pazzi congegni di marca ACME.
Nel frattempo saranno arrivate anche le don-

nole e dovrai usare i vari oggetti per disfarti di loro.
Essendo cartoni, le donnole rideranno l'una della morte dell'altra. Così più velocemente userai i trucchi, più presto ti libererai di loro.
Ma questa non è la fine del gioco. Ti dovrai confrontare col giudice Doom, che non ti farà nemmeno presagire quello che sta per succedere al povero Roger Rabbit. Oltretutto, neanch'io lo so dire perché non sono mai sopravvissuto abbastanza da scoprirlo.
Alla fine di ciascun livello c'è un interludio, che consiste in un fumetto comico.
La documentazione è superficiale ed ha i semplici ruoli di un gioco. Il gioco è protetto dalle duplicazioni come d'altronde ti verrà spiegato all'inizio del gioco.
Il primo, ma non unico difetto, è dovuto al fatto che si impiega troppo tempo a caricare il game. Ci vogliono ben 11 minuti prima che appaia il gioco. Nel secondo dischetto, ci sono ulteriori tempi lunghi di caricamento

tra i vari schermi.
Terzo, quando perdete, non c'è modo di ricominciare il gioco se non ricaricandolo dall'inizio. Peggio ancora, per mia sfortuna, non sono riuscito a vedere un solo schermo su cui appaia Jessica Rabbit, la bambolona che anche se sappiamo benissimo, non è fatta di carne e ossa, fa palpitare non pochi cuori. (Se avete visto il film vi ricorderete come fosse stata curata la sua animazione).
Per finire bisogna ammettere che un vero adattamento di "Chi ha incastrato Roger Rabbit" su computer come nel film, è praticamente impossibile.
Il fascino di questo film risale ad un alto grado di immaginazione combinata fra attori e cartoni animati.
Essi lavorano così vicini tra di loro che il magico sembra reale. Certamente, non si vedono attori vivi nel gioco; questo ancora non è possibile con la tecnologia odierna.
A parte ciò, il gioco riesce a conservare l'elemento importante del complotto contro Roger, e la caratterizzazione e le azioni che sembrano così reali nel film, non sono facilmente ripetibili neanche ai più bravi programmatori, incapaci di imitarle completamente, sebbene è apprezzabile la grafica ottenuta, si è abbastanza lontani da quella che abbiamo visto sui grandi schermi.
Con tutte queste buone credenziali è un vero peccato che i tempi di caricamento portino via tanto del divertimento.

Viale Monte Nero, 31
20135 Milano

Tel. (02) 55.18.04.84 ric. aut.
Fax (02) 55.18.81.05 (24 ore)

PREZZI IVA INCLUSA PREZZI IVA

APERTO TUTTO AGOSTO APERTO TUT

DIGISERVICE: DIGITALIZZIAMO FOTOCOLOR, DIAPOSITIVE, DISEGNI, ECC. CON APPARECCHIATURE PROFESSIONALI. TELEF.

AMIGA 2000 GARANZIA COMMODORE + MONITOR STEREO 1084S + STAMPANTE COMMODORE MPS 1500 COLOR 3000000 !!

FLOPPYDISK 3½ BULK 2000 · NASHUA 3000 · FUJI 3500 · RPS 3600 · KODAK 3500 · SONY 3900 · TDK 4000 · COMMODORE 4500 · FLOPPYDISK 5¼ BULK 800 · NASHUA 2000 · FUJI 2400 · RPS 2500 · KODAK 2500 · 3M 2600 · MOUSEPAD 15000/25000 · MONITORPAD 49000 · AMIGA BURST NIBBLER 99000 · SCHERMI FILTRANTI PER MONITOR DA 35000 IN SU · X RAYS PROTECTOR (AL PIOMBO ANTIRAGGI X) 25000 · MOUSE & KEYBOARD PAD 35000 · MOUSE AMIGA + MOUSEPAD 99000 · PORTAFLOPPY PER 5 DISCHI 3½ BLU VERDE BEIGE ROSSO 4000 · PER DISCHI 5¼ 5500 · VIDEON 450000 · FRAMER (DIGITALIZZATORE INTEMPOREALE) 1800000 · VIDEOGEN (GENLOCK SEMIPROFESSIONALE CON CONTROLLO FADER) 399000 · GENLOCK PROFESSIONALE MAGNI 4500000 · COPRICOMPUTER PER A2000 20000 · PER A500 18000 · PULISCICOMPUTER SPRAY (ECOLOGICO SENZA CFC) 15000 · JOYSTICK IBM + SCHEDA 89000 · SCHEDA VGA 500000 · SCHEDA JANUS XT 999000 · SCHEDA JANUSAT 1799000 · SCHEDA VELOCIZZATRICE 32 BIT 2MB + 68020 + 68881 2700000 · HARDDISK ST506 PER A500 AUTOBOOTING CON F.F.S 890000 · DRIVE INTERNO PER A2000 199000 · DRIVES ESTERNI 230000 · DRIVE SENATOR CON ANTIDRIVE 245000 · MONITOR NEC MULTISYNC II 1590000 · STAMPANTI NEC P6 PLUS 1690000 · SOTTO STAMPANTI CON PORTACARTA 49000 · CARTA PER FAX DA 10000 IN SU · ETICHETTE 3½ MODULO CONTINUO 30 · SUPPORTO MONITOR 14" 45000 · SUPPORTO A BRACCIO PER MONITOR 199000 · ECC. ECC.

RICHIEDETECI IL CATALOGO GENERALE

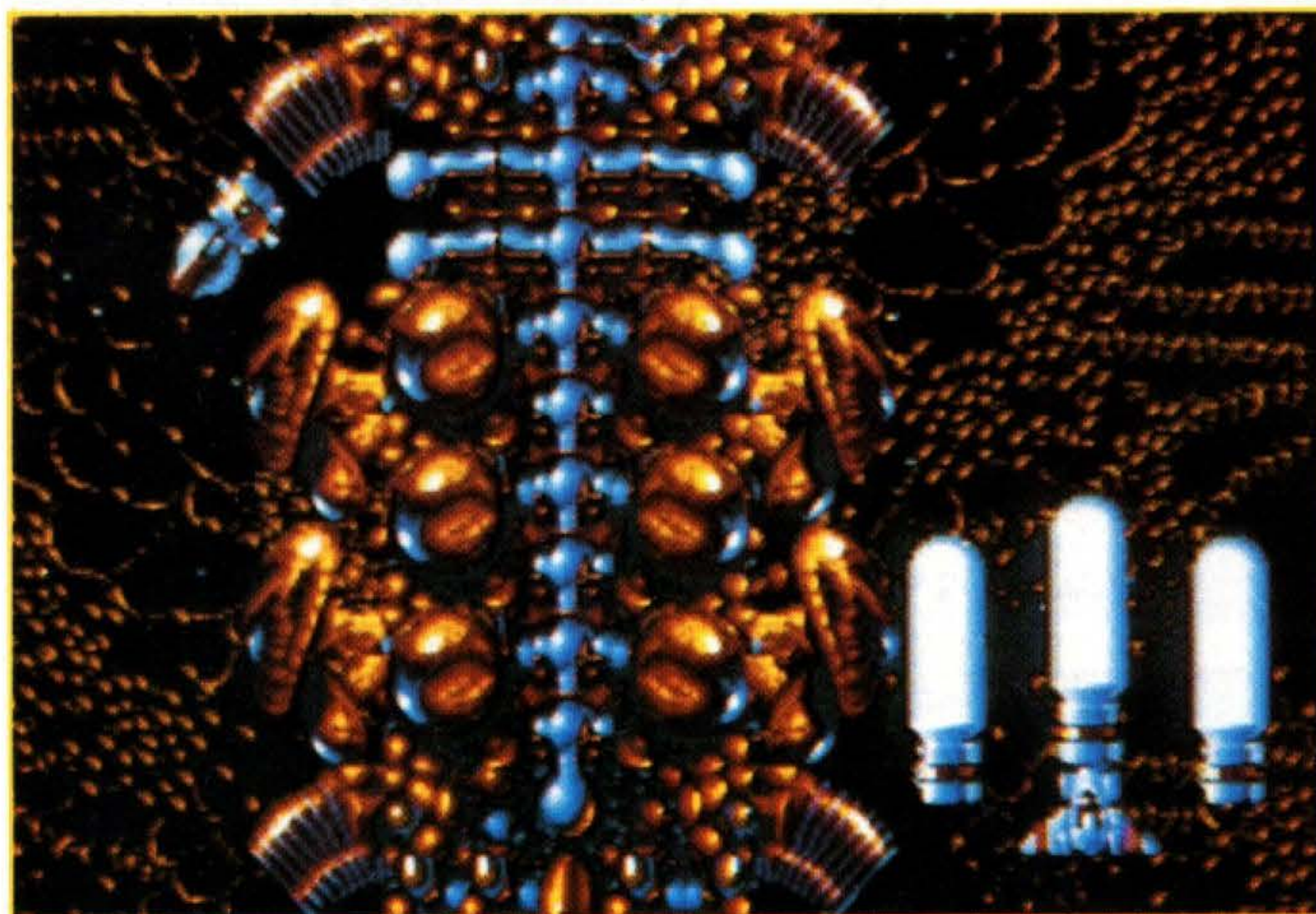
VENDITA PER CORRISPONDENZA VENDITA P

SOFTWARE PD SOFTWARE

Anteprima

Un ragno gigantesco di fronte al mega-laser.

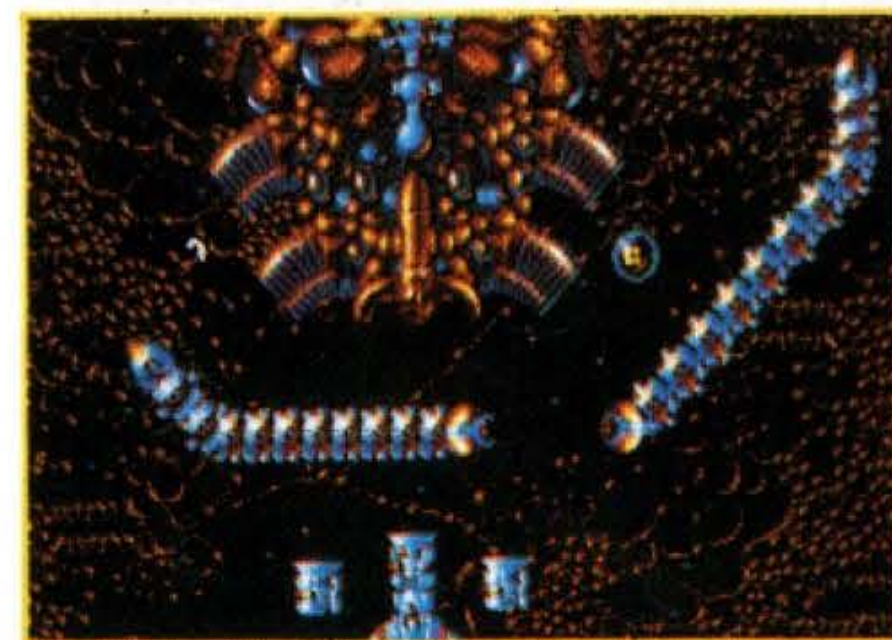
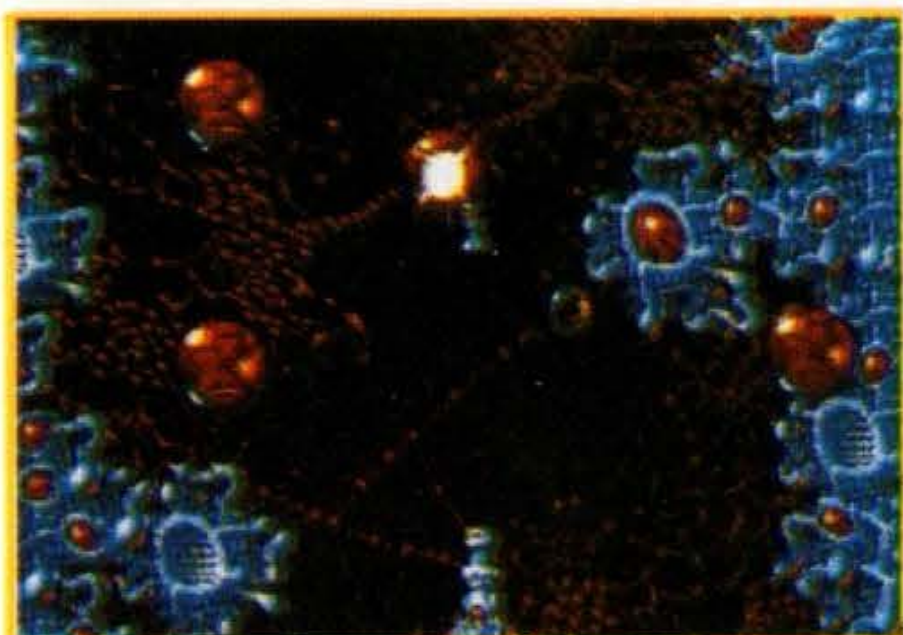
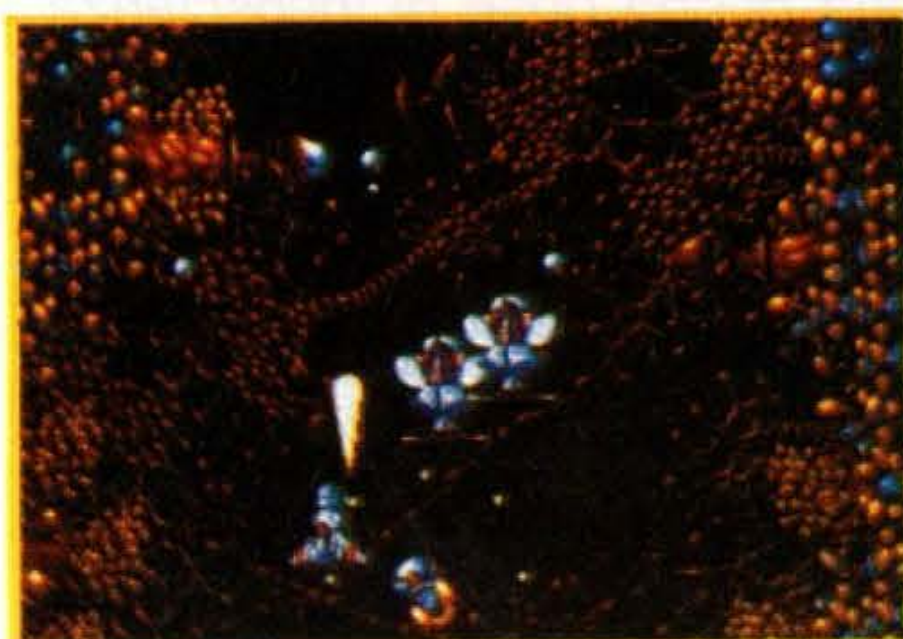
Xenon II

Particolarmente ricco di colori e di azione, dotato di scrolling anche in profondità, Xenon II brilla di una luce più che promettente!

Un nido di alieni che il Laser riduce in briciole.

Eh si, i Bitmap Brothers promettono tanto e senz'altro otterranno molto...
Infatti, se il superbo "Xenon" ci aveva tolto il respiro, il secondo ci ha letteralmente lasciato a bocca aperta, tanto da collocarlo tra i migliori giochi arcade.
Ecco la trama, dal gusto un po' classico: dovete dominare un certo Xod e le sue armate di Xeniti, che tentano di manipolare il passato per dominare il presente ed il futuro.
La vostra missione ha due obiettivi: distruggere i mostri di ogni livello e successivamente, posizionare ed attivare le bombe.

La meccanica del gioco è simile a quella di Xenon, ma notevolmente perfezionata ed ampliata da 4 a 6 livelli: ogni livello equivale a 25 "schermi".
Lo scrolling verticale su tre piani è semplicemente impressionante, con un effetto di profondità molto convincente. Lo scenario del primo piano, a sedici colori, è estremamente ricco e curato nei particolari.
Il terzo è invece costituito da un fondo stellato. Super novità: lo scrolling verticale è bi-direzionale (avanti e indietro) con in più la possibilità di accelerare!
Vedrete la vostra navetta, dotata di dispositivi supersofisticati, navigare nelle profondità dello spazio: semplicemente premendo la barra spaziatrice, la navetta passa avanti e indietro sia sullo sfondo che in primo piano.
Ma non è tutto: la navetta cambia addirittura dimensioni quando si

Vi troverete spesso attorniati da insetti di ogni tipo.

Altri alieni si oppongono all'acquisizione di un'arma.

immerge nelle profondità oscure. Gli stessi effetti sono previsti per gli alieni, che appaiono improvvisamente e si avventano su di voi, ingigantendosi a vista d'occhio. Da principio potrete iniziare con un semplice cannone laser; poi gradualmente, recuperando dei "bonus", avrete a disposizione delle armi di eccezionale potenza come le bombe a scoppio ritarda-

Sfere ostili si sprigionano improvvise da orrende bocche.

Gurdati a destra! Guardati a sinistra!

Viscidi esseri immondi dai denti affilati!

to, per non parlare del mega laser, munito di tre bocche di fuoco. Visionando questo gioco in anteprima, siamo rimasti particolarmente colpiti dall'accuratezza della grafica, dalla perfezione dei particolari, raramente riscontrate in altri shoot'em-up.
Il programma, infatti, permette di avere ben 12 sprite (32x32 pixel) o 36 sprites (16x16) presenti contemporaneamente sullo schermo.
La Bitmap Brothers ha dato il meglio per eliminare qualsiasi difetto di caricamento di Xenon, che è stato interamente programmato in assembler.
Per noi è stato il classico "colpo di fulmine" e siamo certi che anche voi condividerete in nostro stesso entusiasmo, perché ci sono tutte le premesse di un successo strepitoso.

Forgotten Worlds

Due difensori del bene si ribellano contro le forze dell'Impero del Male. Una battaglia entusiasmante senza esclusione di colpi!

L'Imperatore Bios, dio supremo della distruzione e creatore del Male, ha generato otto diabolici cavalieri. Loro unico obiettivo: distruggere tutte le civiltà esistenti. Dietro di loro lasciano solo rovine e distruzione e le terre da loro devastate sono ora denominate "Forgotten Worlds". Tali misfatti bio per acquistare nelle "botteghe" (shops) le migliori armi disponibili. Un buon equipaggiamento rappresenta una chance in più per sopravvivere in questo inferno. Cinque sono i livelli da conquistare, ma purtroppo, possiamo presentarvi solo il primo e il terzo. E' innegabile, comunque,

La grafica tridimensionale è molto accurata.

non possono restare impuniti e la collera dei popoli sottomessi, da vita a due super-guerrieri, capaci di sconfiggere il Male. Con "Forgotten Worlds" potrete rivivere la storia di questo combattimento. Concepito da Capcom come gioco (shoot'em-up) simultaneo a due e dotato di scrolling orizzontale, "Forgotten Worlds" è paragonabile a un arcade. Ma ritorniamo subito alla storia: armati fino ai denti i due super-guerrieri si dirigono verso le terre desolate, alla ricerca degli oscuri nemici da sgominare. La distruzione degli "alieni" permette di recuperare delle piccole sfere che vengono utilizzate come moneta di scam-

la buona qualità della grafica e dell'animazione. Gli appassionati, avendo la possibilità di giocare a due, avranno il divertimento assicurato.

Una azione movimentata!

L'exploit tecnico e la sua somiglianza con la versione arcade fanno di questo soft un hit!

Operation Wolf

AMIGA

Si attendeva questo giorno fatidico in cui il microcomputer non avrebbe più avuto grandi cose da invidiare ai giochi d'arcade. Con Operation Wolf si è dato l'avvio! Questo soft è uno dei più bei giochi d'azione disponibili su Amiga.

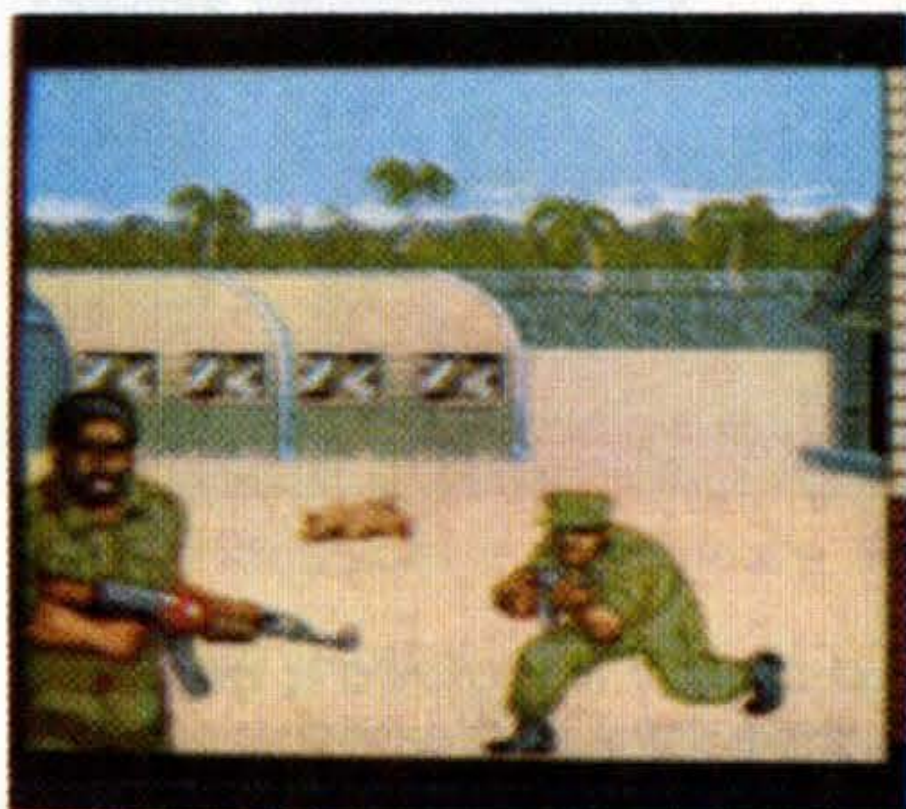
Ocean. Programmazione: Cristophe Gomez.

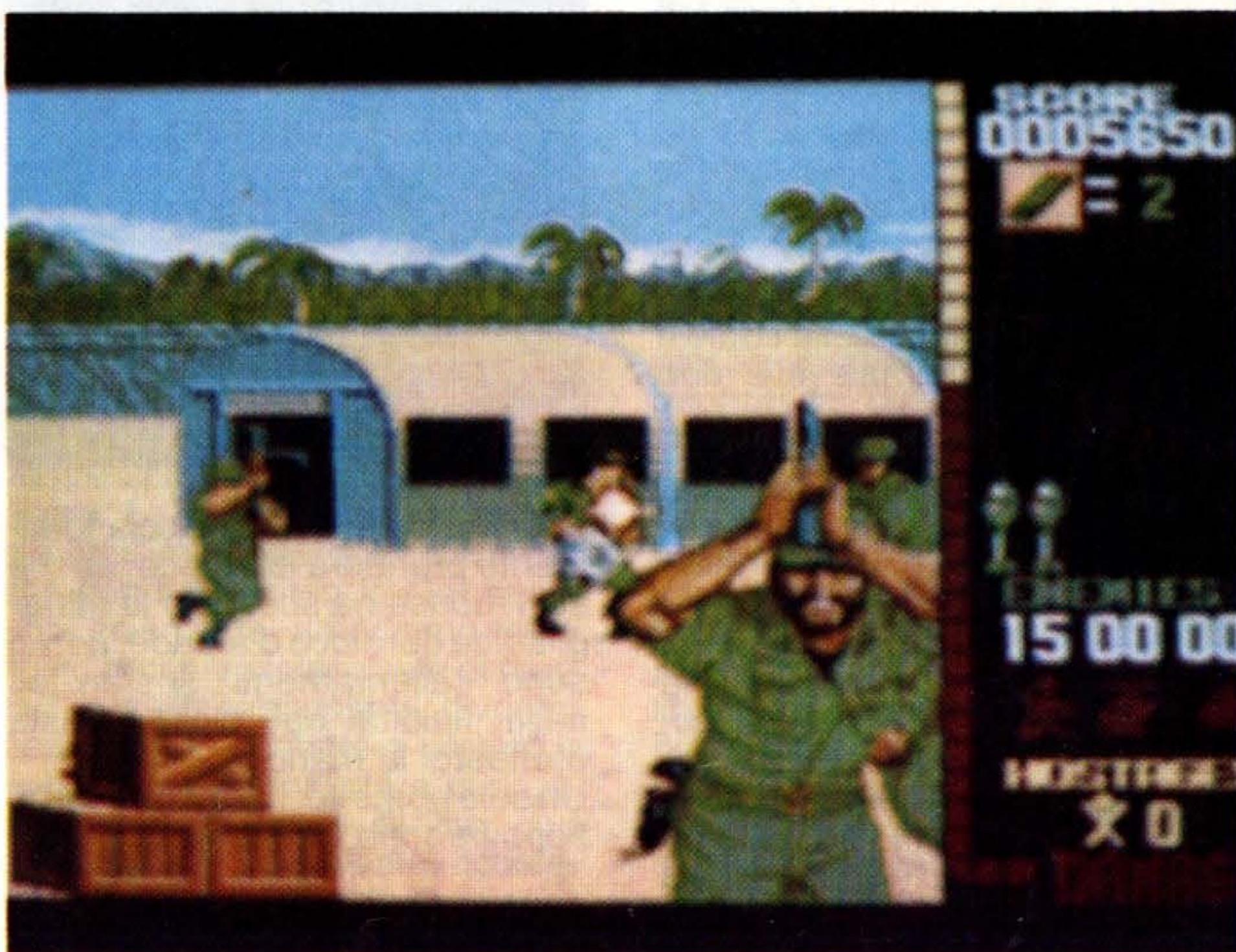
E' d'obbligo presentarvi questo superbo hit! Operation Wolf fa un ingresso trionfale nel mondo dei micro, dopo essere stato il numero uno dei giochi arcade. Facciamo comunque un breve riassunto per i ritardatari a proposito dello scenario. In un paese dell'America Latina, colpito dai tormenti che genera abitualmente un colpo di stato (purtroppo in queste Nazioni è realtà di tutti i giorni), sono state rapite dai ribelli, alcune personalità diplomatiche. Si sa che esse vengono tenute in ostaggio in un campo di concentramento situato nel cuore della foresta amazzonica. Un attacco in forza non farebbe che mettere a repentaglio la vita degli ostaggi. Invece l'infiltrazione di un commando è giudicata più adatta alla situazione, perché può raggiungere i prigionieri con minori rischi di essere scoperto. Il supersoldato siete voi, naturalmente, ed avete l'obiettivo di localizzare il campo di concentramento, liberare gli ostaggi e condurli all'aeroporto per prendere l'aereo e trasportarli al sicuro. Bazooka in mano, un pò di munizioni, qualche bomba, una buona dose di incoscienza, e, in cammino per l'avventura! Il gioco comporta sei livelli che si collegano logicamente tra loro. In un primo tempo, siete paracadutati in piena giungla con l'obiettivo di distruggere la rete di comunicazione, affinché il nemico non possa dare l'allarme intercettandovi. In caso di successo, dovrete esplorare la giungla per catturare i ribelli e ottenere le informazioni sul campo dei prigionieri, che è poi, in definitiva, l'obiettivo principale del game. Lungo la strada, il vostro grande cuore di cavaliere non resiste: capitate in un villaggio occupato dai ribelli e vi premurate di liberare gli abitanti. Sensibile all'accoglienza calorosa ed alla riconoscenza degli abitanti, decidete di fare una sosta per riposarvi. Di nuovo freschi e in forma siete pronti per affrontare il deposito di munizioni che vi consentirà di aumentare il vostro arsenale. La tappa successiva vi porta alla meta: il campo di concentramento dove sono tenuti prigionieri gli ostaggi. Il gran finale si svolge all'aeroporto, dove l'aereo trasportatore vi attende con i vostri ostaggi liberati. Il sistema di gioco è identico a quello della versione arcade, a parte il fatto che qui il mouse sostituisce la mitragliatrice. La parte destra dello schermo è riservata ai dati di mantenimento, che vi in-

Esplosione di un elicottero

Prendete il razzo

Sequenza intermedia.

formano in continuazione sullo stato della vostra salute, sul numero delle munizioni, sui nemici da abbattere, eccetera.
Il resto dello schermo (i tre/quarti) costituisce la parte principale, offrendo una visione in primo piano dell'azione. Alla fine di ogni livello, il vostro obiettivo è definito. Si attiva uno scrolling orizzontale e il fuoco d'artificio comincia! Ondate di ribelli, armati fino ai denti, appaiono ad un ritmo infernale! Corrono, si arrampicano, si gettano col paracadute, in breve si scatenano per farvi la pelle! Per giunta, come se non bastasse già questo, mezzi corazzati ed elicotteri arrivano a dar loro manforte! Il giocatore non ha in quel momento che una possibilità: scaricare raffiche alla cieca sperando di decimare il maggior numero di ribelli! Non vuotate però interamente il vostro caricatore su tutto ciò che si muove, non sono tutti pericolosi, ed eviterete così uno spreco inutile di munizioni. Inoltre, le munizioni sono rare e le ricariche arrivano col contagocce. Sparate di preferenza sui lanciatori di coltelli, di razzi e di bombe (queste sequenze sono superbe!), in quanto rappresentano il pericolo più immediato. Un aspetto molto particolare di Operation Wolf risiede nelle dimensioni degli sprites: spettacolari (e dire questo, vi assicuriamo, non è eccessivo)!
La distanza tra i soldati nemici e voi varia da qualche metro a parecchie decine di metri. In tal modo, i soldati più vicini fanno molto più danno quando sparano, però non è solo un vantaggio per loro, ma anche per voi. Essere a corto di munizioni è una delle cose da evitare e sappiate che c'è un tempo morto tra la fine di un caricatore e l'inserimento dell'altro. Così pure non sparate sugli innocenti o sugli ostaggi: il vostro punteggio ne soffrirebbe non poco. D'altronde, una moltitudine d'oggetti utili sono sparsi sul terreno, come candelotti di dinamite, casse, bottiglie e soprattutto il lanciafiamme, che permette uno sparo illimitato, anche se per un breve periodo di tempo.

Assalto al nemico!

Conviene sparare alle casse

Il quadro del percorso.

Inutile ritornare sull'eccellente qualità della realizzazione. La grafica, l'animazione, il suono sono perfetti. Bisogna tuttavia sottolineare che certi aspetti del gioco non sono disponibili che su "Amiga" con un'espansione di memoria di 512 Kb (per esempio, le casse e certi effetti sonori).La somiglianza con la versione arcade è sorprendente. C'è da domandarsi se vale ancora la pena di andare a buttare dei soldi nelle sale giochi o nei bar, per giocarci! Operation Wolf è un gioco favoloso su Amiga, il migliore nella sua categoria, sia per quello che riguarda gli effetti sonori, che per la grafica eccellente, come già detto!. Un vero gioiello!

La giungla del 12° livello

Tipo	*Azione*
Interesse	*19*
Animazione	☆☆☆☆☆☆
Grafica	☆☆☆☆☆☆
Suono	☆☆☆☆

Versione ST
Questa versione è praticamente identica alla versione Amiga, ma è meno convincente in certi punti.

Niente da ridire della grafica e dell'animazione che sono decisamente validi. Che lasciano un pò a desiderare sono gli effetti sonori che soffrono un pò sulla versione ST (non buoni gli effetti degli elicotteri e dei mezzi corazzati) per ragioni di memoria. Sempre per le stesse ragioni nè le casse nè il lancia fiamme! Dal punto di vista comodità di gioco, disturbano un pò i cambiamenti di floppy disk, sopratutto durante due livelli è particolarmente imbarazzante: quando si perde una partita bisogna cambiare il floppy (bel guaio!)! Il gioco è meno completo da usare rispetto alla versione Amiga, la quale è difficile come la versione arcade.
Malgrado tutte queste piccole imperfezioni, Operation Wolf resta molto piacevole su ST. Il piacere di giocare è intatto ed è ciò che importa.

D.B.

Tipo	*Azione*
Interesse	*17*
Animazione	☆☆☆☆☆☆
Grafica	☆☆☆☆☆☆
Suono	☆☆☆☆

VERSIONE CPC
Devo dire che sono stato piacevolmente sorpreso dalla qualità della versione CPC.
Si ritrovano gli aspetti essenziali del gioco arcade, che sono generalmente molto apprezzati.
Pur non essendo un patito dello Amstrad, mi sono divertito a giocare ad Operation Wolf su questo computer, la qualità del game non perde nè in qualità nè in fluidità. In conclusione, possiamo affermare: è un buon soft.

D.B.

Tipo	*Azione*
Interesse	*16*
Animazione	☆☆☆☆☆
Grafica	☆☆☆☆☆
Suono	☆☆☆☆

Svelto! Un tiro sulla bottiglia!

VERSIONE C 64
Non poteva mancare all'appello l'adattamento per il Commodore 64, è però ad onor del vero, la meno bella di tutte le versioni, ma anche qui gli aspetti essenziali della versione Arcade sono stati riprodotti, rendendo comunque il game valido per gli appassionati del "genere", che sono sempre pronti a mettere alla prova se stessi in nuovi games.
Anche se meno valido che non nelle altre versioni, l'interesse del gioco c'è e ci si deve impegnare a fondo per fare un buon punteggio, che è poi il fine di ogni smanettone!
Se non buonissimo (paragonato ad altri home), è senza dubbio convincente!

D.B.

Tipo	*Azione*
Interesse	*15*
Animazione	☆☆☆☆☆
Grafica	☆☆☆☆
Suono	☆☆☆☆☆

Commento
Allora bravo! E' veramente un bel lavoro la conversione di Operation Wolf per Amiga, bella come il gioco d'arcade, grazie alle doti grafiche dello stesso.
Certo, si tratta d'un semplice gioco di sparo con un'azione molto ripetitiva, ma la qualità della realizzazione entusiasma al punto che ci si giocherebbe per delle ore (se ci si pensa un attimo, ci renderemo conto che l'uomo ha sempre usato le armi da fuoco, purtroppo, nella realtà, per uccidere realmente, e allora perché non farlo simulato! E' senza dubbio meno dannoso e sopperisce a quello che potremo definire istinto primordiale!). Ci si lascia totalmente prendere dal gioco, anche se il mouse ha sostituito la mitragliatrice del gioco d'arcade, non ci sono rallentamenti sostanziali nella fluidità del gioco, basta prenderci la mano.
Un solo appunto: i cambiamenti di floppy troppo frequenti.

Alain Huighues-Lacour

La versione ST è meno convincente.

La versione CPC è riuscita.

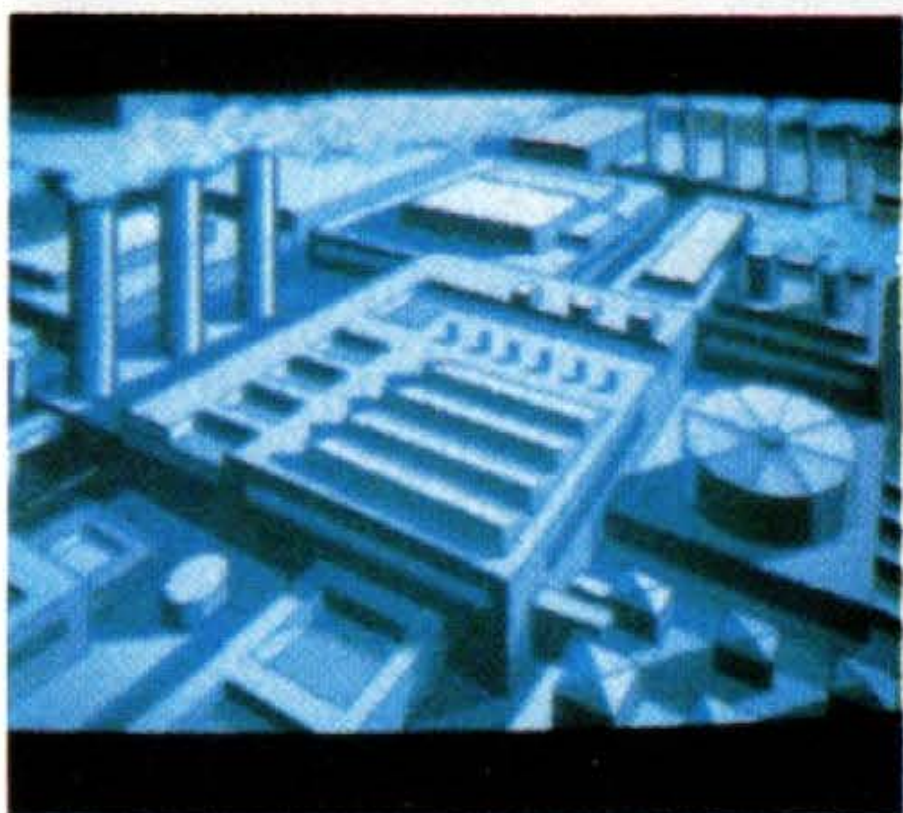
Lo scopo del gioco è qui (versione C 64)

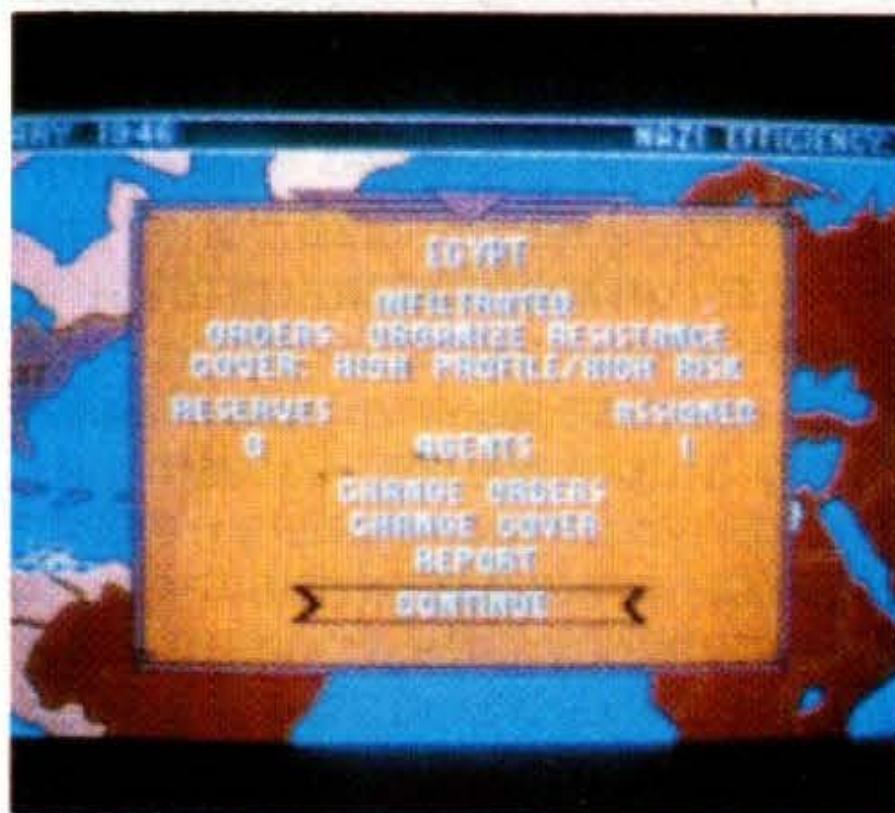
Rocket Ranger

GRAFICA MIGLIORE: AMIGA

I giochi attuali mettono sempre più l'accento sulla grafica. Selezionare tre titoli impone delle eliminazioni dolorose. Dare un voto determinante agli ultimi rimasti, fu ancora più penoso: i tre nominati sono tutti di rara bellezza. Corruption, che evoca un ambiente polare ed Explora, dal disegno originale, non hanno ceduto d'un capello al realismo quasi fotografico dell'eccellente Rocket Ranger.

Cinamaware. Scenario: Robert Jacob; Grafica: Peter Kaminski; Effetti sonori:
Bill Williams e Rob Landeros.
Rocket Ranger mescola felicemente azione, strategia e avventura. Per salvare il mondo dall'egemonia nazista, effettuate una serie di missioni e manovrate le

Prospettive strabilianti

vostre spie perché esse le compiano. La prima missione consiste nell'intercettare lo Zeppelin che conduce verso la Germania uno scienziato americano e la figlia, rapiti. Voi disponete di reattori dorsali per spostarvi. Il vostro personaggio si mette a correre e voi dovete sincronizzare la pressione sul pulsante di tiro con ognuna delle sue falcate, accelerare progressivamente e spingere il comando in avanti al fischio

Un video-trasmettitore permette d'essere al corrente di tutto quanto avviene all'intorno.

La scelta dei comandi è gradevole.

del reattore. L'animazione è superba e lo scrolling del paesaggio perfetto. Se voi fallite la vostra presa di slancio, il reattore vi fa effettuare una piroetta aerea del miglior effetto. Il vostro eroe manifesta d'altra parte il suo stupore con una mimica divertente; potrete ammirate il vostro personaggioche attraversa il cielo, la carta geografica del mondo con, in sovraimpressione, il vostro "ranger" che sta volando ed infine arrivate sul posto. Le animazioni complementari, presenti nei diversi momenti del gioco, contribuiscono a creare ulteriormente l'atmosfera. In vista dello Zeppelin, bisogna evitare i colpi, poi far fuoco sulla navicella, senza toccare il pallone, che esploderebbe. Avrete allora la gioia di discutere col professore e la figlia. Un dialogo in sintesi vocale digitalizzata accompagnato dalle mimiche suggestive dei vostri interlocutori. Nel corso del game combatterete degli aerei in squadriglie di cinque che sorgono da un punto variabile dello schermo adottando traiettorie diverse. Non è così facile eliminarli, malgrado l'estrema maneggevolezza della vostra attrezzatura volante. Anche qui l'animazione è notevole ed al tempo stesso rapida e fluida. In certi casi voi ingaggiate un incontro di box con la guardia. Non avrete molto da fare con i vostri quattro colpi (destra/sini-

Professore e figlia discutono.

stra-alto/basso), dato che l'uomo si mette in guardia quasi istantaneamente. Bisogna dunque riprendere all'istante, variando i colpi ed approfittando dell'effetto sorpresa prenderete d'assalto una fortezza sparando sui nazisti imboscati alle finestre.
Con Rocket Ranger, Cinemaware giustifica ampiamente la sua reputazione di creatore di superproduzioni di qualità.

Jacques Harbonn

Virus

LA GRAFICA MIGLIORE: ST/AMIGA/ARCHIMEDES

L'animazione dei giochi registra dei progressi sorprendenti. Simulazioni di volo e giochi Arcade sono i beneficiari di queste innovazioni. Non sorprende quindi trovare in questa categoria titoli come F18 e Starglider. I risultati sono d'altronde abbastanza sbalorditivi. Virus, utilizzando più calcoli, è ancora più sorprendente e stravince. Una tecnica senza incrinature, una realizzazione d'eccezione ed effetti scenici poco comuni, ne fanno un soft di gran classe.

Firebird.
La qualità ed il realismo delle animazioni su micro-compiuter sono uno dei settori in cui l'evoluzione delle tecniche di programmazione e l'aumento di potenza dell'hard sono le più sensibili. Il mondo del micro non è mai a corto d'ispirazione, e registra di nuovo una immensa scossa con le animazioni rivoluzionarie di Virus, che spingono un po' più lontano le frontiere del possibile. Esaminiamo innanzitutto lo scenario: si tratta per voi, ai comandi di una navicella spaziale a decollo verticale, di distruggere degli apparecchi nemici che tentano di annullare ogni vita sulla terra spargendovi dei virus.Grazie ad uno scanner collegato a radar multipli, voi potete costantemente seguire le evoluzioni dell'avversario, sopra oceani e continenti che costituiscono l'universo del gioco. Il grosso interesse di questo soft risiede soprattutto nella notevole realizzazione. che utilizza un'interfaccia grafica a base 3D per le sfaccettature, il tutto animato ad una velocità non meno stupefacente. Questo metodo di visualizzazione permette di rendersi conto dei minimi rilievi topografici (vallate, coste marine, abitazioni) con uno scrolling multi-direzionale in tempo reale, che dà alla grafica e all'animazione caratteristiche sempre più vicine ai grossi simulatori di volo della Aviazione civile. La rapidità di spostamento della vostra astronave e degli aggressori non è per niente sacrificata dalla massa di calcoli necessari per assicurare la coerenza dei differenti obiettivi in 3D- superfici piene.
Virus è uscito prima su un micro ARCHIMEDES (Microprocessore 32 bits ad architettura RISC) col nome di Zarch ed esso costituiva già una forma avanzata di programma d'animazione calcolata su micro. Sebbene ST sia una macchina sensibilmente meno rapida che Archimedes, Virus ha perso poco della velocità d'esecuzione: giusto qualche colore (256 per Archimedes contro 16 per ST). Si può pensare che gli ideatori di simulatori di volo su micro metteranno molto presto in pratica il sistema 3D, per le sfaccettature di VIRUS, con grande piacere per gli occhi. Questo soft renderà felici gli appassionati di giochi d'azione, per i quali la qualità ed il realismo delle animazioni sono caratteristiche indispensabili e in Virus non c'è dubbio che questo è rispettato. Si può solo criticare il suo titolo, che potrebbe inquietare certi giocatori soggetti ad angoscie.

Eric Caberia

Virus su Atari ST - meno colori che su Amiga - ma il gioco c'è

Il paesaggio si divide in quadrati che simulano campi

La versione originale: Zarch, su Archimedes

Senza tregua in movimento

Denaris

AMIGA

Questo software, firmato Rainbow Arts, è l'esempio (R-Type) del caso in cui il clone supera l'originale! Questo superbo shoot-them-up, degno d'un gioco d'arcade, è il migliore che si possa trovare su Amiga. Un vero regalo per i giocatori appassionati.

Ecco il primo livello, in cui la ferocità dei mostri non promette niente di buono.

Rainbow Arts.
Fra i giochi d'azione c'è un genere che, per il successo che incontra, rende i micromaniaci (io non parlo degli incondizionati) esigenti e difficili. Si tratta dei giochi di sparo. No: il shoot'em-up non ha fatto il suo tempo, tutt'altro! Si constata semplicemente che il numero incredibile di quelli che sono presenti sul mercato provoca un fenomeno di saturazione ben comprensibile.
D'accordo, i fanatici del genere ne sono felici, ma nessuno potrà contestare che la maggioranza di questi soft sono di media qualità. Parlatemi di shoot'em-up di gran classe capaci di superare lo schema degli incondizionati ed io rispondo Star Ray nel genere Defender, Vyper nel genere Galaxian e Denaris nel genere R-Type. Sappiamo tutti che Defender, Galaxian e R-Type hanno innumerevoli cloni.
Questo non impedisce comunque che il clone sia realizzato altrettanto o, addirittura meglio, dell'originale! E' il caso di Denaris, che io considero come il "non plus ultra" nella sua categoria. La demo, denominata Katakis, mi aveva conquistato fin dal primo momento. Denaris, la versione definitiva, la vera, mi ha molto semplicemente messo in ginocchio! Tuttavia, non c'è niente di sorprendente in partenza: Denaris è un banale shoot'em-up dallo scrolling orizzontale. Voi dirigete una nave all'assalto di basi nemiche molto ben difese. Ogni base corrisponde ad un livello di gioco (ce ne sono dodici in tutto). Una volta impegnata la partita, è lo scontro fino alla morte! I mostri e gli altri robots non vi fanno nessun regalo. Un solo errore di giudizio o di manovra, uno solo, ed è la morte. Le ondate di mostri si succedono ad un ritmo infernale, sbucando da tutte le parti e descrivendo delle circonvoluzioni che sarebbe stato difficile prevedere dall'inizio.

Sprites superbi, ricchi di colore

Un passaggio difficile del terzo livello

L'ultimo mostro del primo livello

Audacia, nervi al titanio e riflessi da velocità della luce sono i requisiti indispensabili per uscire indenni da questo terribile balletto mortale.
Persino le scene nascondono delle insidie, che non perdonano nessun errore di disattenzione! No, veramente, questo gioco non è per i principianti!
Non sono comunque le armi e le difese che mancano: scudo frontale, dorsale e ventrale, cannone frontale e laser laterali, ne sono i principali esempi. Non illudetevi, questo arsenale non vi è servito su un vassoio!
Degli oggetti circolari attraversano regolarmente lo schermo, voi dovete toccarli perché l'arma o lo scudo appaiano. Senza scudo frontale, voi non avete assolutamente nessuna possibilità di per-

correre nemmeno un quarto del livello. Contrariamente agli altri scudi, quello frontale non appare quando il giocatore tocca il segno corrispondente; esso attraversa lo schermo partendo da sinistra, per arrestarsi un po' più lontano. Recuperatelo alla svelta, o siete spacciati! I livelli, di difficoltà crescente, si chiudono sempre con uno scontro con un mostro gigantesco o un ostacolo. Un consiglio: inserite il vostro "fuoco-automatico" se non amate i crampi! Denaris è un superbo gioco d'azione in cui le insidie e la difficoltà sono state felicemente elaborate. Tutta la capacità d'un giocatore affermato è messa a dura prova! La grafica è impressionante: è un bombardamento di colori, il tutto realizzato con un lusso di dettagli straordinario. L'animazione è una delle più riuscite su Amiga: un piacere! Aggiungete a questo effetti sonori irreprensibili ed avete un gioco degno delle sale gioco. Per giocatori esperti.

Dany Boulauck

Tipo	*Azione*
Interesse	*19*
Animazione	☆☆☆☆☆☆
Grafica	☆☆☆☆☆☆
Suono	☆☆☆☆☆☆

VERSIONE C 64

Giocare su questa versione è un vero piacere! Non solo ci si ritrovano certi mostri della versione Amiga, ma questa offre, in più, delle scelte. Innanzitutto, lo scudo principale (o satellite) si può fissare davanti o dietro la nave o lasciar navigare liberamente per conto suo, scaricando colpi mortali sui mostri. Di seguito viene la scelta più interessante ed esclusiva della versione C 64. Premete il tasto F5 e giocate a due simultaneamente.

Un giocatore controlla la nave, mentre il secondo controlla il satellite (o scudo)! Vi lascio immaginare le partite pazzesche che si possono fare con un buon partner! Meno difficile da usare che la versione Amiga, certi rischiano di trovarla deludente. Denaris su C64 è comunque un successo! Per i patiti del genere e gli altri!

D.B.

Il superbo disegno del quarto livello!

La versione C 64 è un successo!

Tipo	*Azione*
Interesse	*17*
Animazione	☆☆☆☆
Grafica	☆☆☆☆
Suono	☆☆☆☆

DENARIS o l'arte di fare del nuovo col vecchio. L'eterno scrolling sinistra-destra, una nave che scarica colpi su tutto ciò che si muove, figurano fra gli ingredienti mille volte rimescolati nella marmitta del shoot'em-up. Fortunatamente la grafica sontuosa e gli effetti sonori bastano a coprire la monotonia dell'azione. Infatti, anche se è necessario allenarsi per parecchio prima di centrare i primi colpi di spareggio, bisogna riconoscere che si raggiunge lo stadio zero del gioco. Il joystick si incarica di tutto. C'è da domandarsi se la presenza del giocatore sia davvero indispensabile.

Indiana Red

R-Type

CONSOLE SEGA

E' il miglior shoot'em-up sulla console Sega! Si prova un gran piacere a giocare, grazie ad un perfetto dosaggio di liveli di difficoltà. Una versione molto ben riuscita!

Sega

Missione compiuta per Sega che ha realizzato molto bene la conversione su console di uno dei più grandi successi d'arcade dell'anno. Nel momemto in cui la vostra navicella si avvicina alla base nemica, nugoli di alieni scatenati si precipitano contro di voi. Voi ne abbattete il più possibile e improvvisamente appare una "pillola". Voi la raccogliete, un modulo attraversa lo schermo e viene ad agganciarsi davanti alla vostra astronave.

Sino a quando si trova sulla vostra astronave, questo modulo

L'alieno del primo livello.

Il combattimento è accanito.

I favolosi disegni del soft ipnotizzano il giocatore, che non riesce più a lasciare i comandi.

riveste il ruolo d'uno schermo protettore che intercetta i colpi nemici. Ancora più importante: quando si aziona il secondo pulsante di sparo, esso parte in avanti per servirvi da avanguardia e lo si può richiamare in qualsiasi momemto. Preceduti dal modulo, voi penetrate nella prima corsia, mentre nuovi alieni arrivano e dei robot marciano sul suolo sparando su di voi. Man mano che si avanza nel territorio nemico, si raccolgono nuove "pastiglie" che corrispondono ad armamemti molto sofisticati: tiri doppi, missili e raggi laser che rimbalzano sulle pareti. E' molto importante aumentare così la vostra potenza di fuoco, tanto più che anche il modulo beneficia di questi nuovi equipaggiamenti.
Dei mostri, tanto enormi che magnifici, vi raggiungeranno alla fine di ogni livello. Riservate loro un attacco accanito per abbatterli. Il primo che affrontate, prova a prendervi spiegando la sua lunga coda, mentre una testa emerge dal suo ventre per scaraventare proiettili nella vostra direzione.
Per distruggerlo, voi dovete colpirlo a più riprese e non ci riuscirete che lanciando il modulo all'indietro, dove esce la testa. Il modulo, che è indistruttibile, spara in continuità, mentre voi cercate di stare alla larga dall'attacco del mostro, fino a quando esso esplode sotto i vostri colpi. Nel secondo livello, è un cuore che vi attende. Esso occupa buona parte dello schermo, lasciandovi ben poco margine di manovra per evitare il lungo serpente che srotola i suoi anelli attorno alla vostra nave. Il serpente esce da un'arteria e si sposta secondo uno schema ogni volta diverso, prima di scomparire in un'altra arteria. Bisogna distruggerlo in numerose riprese, prima che il cuore esploda. L'avversario più ostico è la nave-madre: occupa l'equivalente di tre schermi ed avanza molto lentamente, lasciandovi solo uno spazio molto limitato per combatterla. Fa fuoco attraverso i suoi innumerevoli cannoni che voi avrete dei fastidi a distruggere. Fortunatamente, le armi che potete procurarvi al momento di questo scontro sono particolarmente potenti, non sarà tuttavia facile sopravvivere. La grafica è eccellente e apprezzerete particolarmente i mostri, veramente impressionanti. L'animazione è precisa e l'azione è accompagnata da una colonna sonora di qualità. Tuttavia la cosa più importante è che si prova un grande piacere di gioco, grazie ad un perfetto dosaggio dei livelli di difficoltà. Come nel programma originale, si ha la possibilità di riprendere il gioco a partire dal livello colpito nella partita precedente. Tutte queste qualità fanno di R-Type il miglior shoot'em-up sulla console Sega.

Alain Huyghues-Lacoul

Tipo	*Azione*
Interesse	*17*
Animazione	✩✩✩✩✩
Grafica	✩✩✩✩✩✩
Suono	✩✩✩✩✩

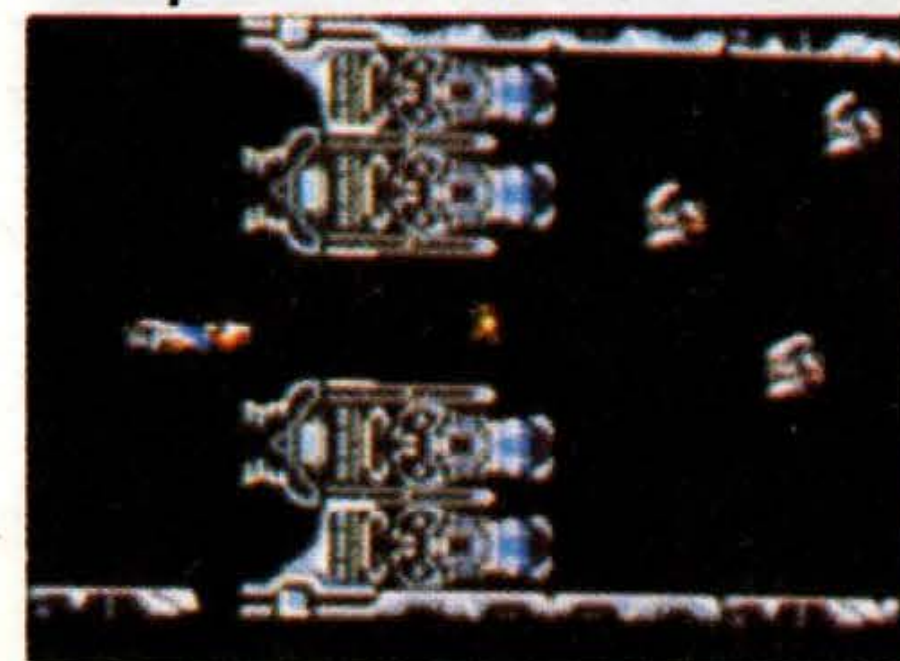
Confronto
R-Type e Denaris presentano numerose affinità; Denaris è un clone di R-Type. Ambedue beneficiano di una superba realizzazione. E' evidente che Amiga ha possibilità grafiche e sonore che non si possono paragonare a quelle della console Sega. Denaris offre un magnifico spettacolo grazie ad una grafica superba, un'animazione particolarmente rapida ed una colonna sonora molto convincente. Solo i mostri sono più belli in R-Type. Due grandi programmi!

A.H.-L.

Giudizio
Io sono un eterno insoddisfatto. E' così, non posso farci nulla. R-Type su Sega non può in alcun caso soddisfarmi. L'animazione è relativamente di buona qualità, ma gli sprites tendono a lampeggiare. Lo scorrimento dello schermo è in compenso di bella fattura. L'azione rapida non lascia un istante di tregua, fortunatamente, la console ha un tasto "pausa"! Allora, direte voi, "Perché Acidric Britzou dice male di R-Type?" Io non dico male, dico solo che io sono un eterno insoddisfatto. Sfumature... La tavolozza del colore è spaventosa. R-Type su Console Nec: è impressionante! Qui, trovo il gioco graficamente insignificante. In breve, R-Type è buono, e la console Sega un pò limitata per questo tipo di programma, arrivato direttamente dalle sale gioco.

Acidric Britzou

Splendidi disegni che valgono il colpo d'occhio.

★ HITS ★

Thunder Blade

ATARI ST

Il programma più atteso è arrivato! Thunder Blade è uno shoot'em-up che seduce per la diversità di situazioni e la varietà di prospettive.

US Gold.
La conversione di Thunder Blade, il fantastico gioco d'arcade di Sega, è certamente il programma più atteso. Ma non ci si deve illudere: l'ST è lontano dal dispore delle possibilità proprie d'una macchina d'arcade. Non è un compito facile riuscire a riprodurre l'incredibile animazione che ha fatto il successo del programma originale. Tenuto conto delle difficoltà dell'impresa, bisogna riconoscere che US Gold se la cava con onore. Come nel programma originale, l'azione comincia quando Thunder Blade decolla per impegnare battaglia nel centro urbano. La scena è vista da sopra, l'elicottero può cambiare altitudine compiendo evoluzioni fra gli alti caseggiati circostanti e la prospettiva degli immobili cambia quando esso si sposta di lato. I carri nemici pattugliano le strade della città, voi dovete evitare le granate che essi lanciano nella vostra direzione e cercare di distruggerli al più presto. Il tasto di sparo aziona i vostri cannoni e, ad intervalli regolari, permette anche di lanciare dei missili molto più potenti, che hanno un effetto devastante. In effetti, i vostri cannoni vi permettono di sbarazzarvi dei bersagli "leggeri" come gli elicotteri o gli aerei, ma solo i missili sono veramente efficaci contro i tanks e le torrette di tiro. Una volta che avrete superato il primo settore della città, la prospettiva cambia e lo scrolling verticale lascia il posto ad una veduta in 3D. Thunder Blade fa slalom fra i grattacieli, affrontando altri tanks, ai quali si aggiungono elicotteri e jet nemici. Nel furore del combattimento, si deve fare molta attenzione per non andare a schiantarsi contro un grattacielo. Dopo questo episodio, si ripassa ad uno scrolling verticale per attaccare un cacciatorpediniere nemico in pieno mare. In questa scena, il vostro elicottero resta ad una altitudine costante, ma voi avete la possibilità di manovrare sulle coste. Indietreggiando o avanzando, voi potete arrestare lo scrolling o accelerarlo. Questo margine di manovra supplementare è molto spettacolare, ma non è uno scherzo, perché bisogna controllarlo in modo perfetto per poter sopravvivere. Infatti, il cacciatorpediniere spara con tutti i suoi cannoni e voi non riuscirete a vincere facilmente.
Queste tre sequenze compongono il primo livello di questo soft. Altre battaglie vi attendono ancora. In questa edizione, si ritrovano tutti gli episodi del gioco originale, con un'alternanza fra le sequenze in 3D e quelle a scrolling verticale. Nel secondo livello, voi affrontate il nemico in un canyon, prima di volare a bassa quota eseguendo lo slalom fra le rocce. Successivamente sorvolate una spiaggia, poi il mare, sotto il fuoco

La stupefacente sequenza finale in cui dovete distruggere questa terribile macchina infernale.

Sequenza del primo livello. Inizia l'avventura

L'effetto di prospettiva è stupefacente.

Il tremendo attacco del cacciatorpediniere.

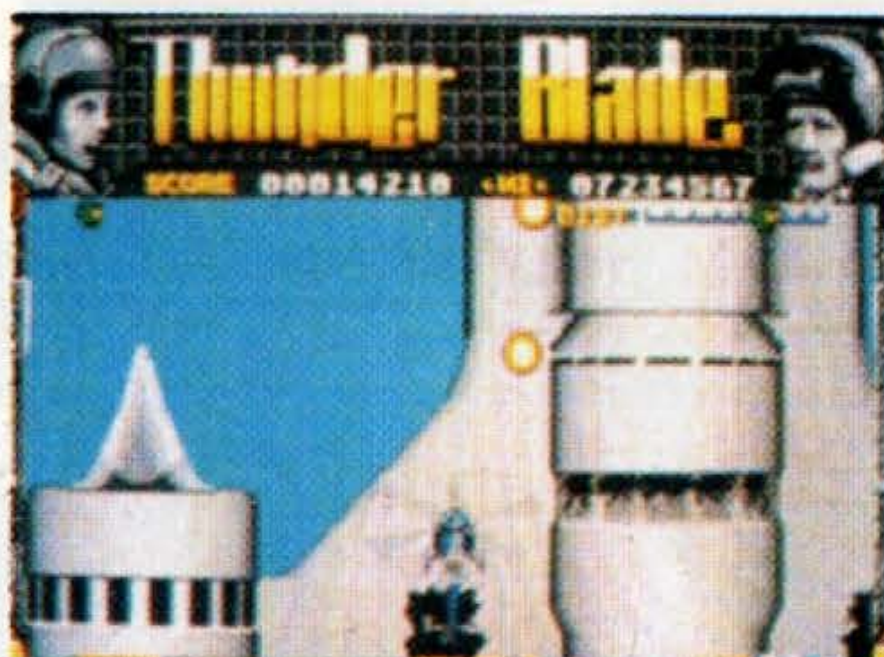
d'un gran numero di imbarcazioni nemiche, dove si svolge lo scontro finale. Thunder Blade è, senza dubbio, il gioco arcade in cui la versione su micro pone più problemi, ma il risultato è molto soddisfacente. La grafica riprende brillantemente quella degli episodi originali. L'animazione è ugualmente molto curata. Si apprezzerà in modo particolare il cambio di prospettiva che accompagna i movimenti di Thunder Blade nelle scene in 3D, come la possibilità di accelerare o rallentare lo scorrimento e di manovrare sui lati nelle altre sequenze. E' veramente un bel lavoro. Bisogna constatare che l'animazione è molto lenta e toglie molto gusto all'azione. Ma non è tecnicamente possibile avere tutto. US Gold ha fatto la sua scelta privilegiando la grafica, a scapito della rapidità dell'azione. Thunder Blade è uno shoot'em-up che seduce per la varietà delle situazioni e per il cambio di prospettiva. Le sequenze sono corte, non è facile tuttavia arrivare alla fine. Certi episodi, come quello del cacciatorpediniere, sono particolarmente difficili, ma si è davvero motivati per scontrarsi, al fine di scoprire gli episodi successivi.

Alain Huyghues-L.

Tipo	*Azione*
Interesse	*19*
Animazione	☆☆☆☆☆
Grafica	☆☆☆☆☆☆
Suono	☆☆☆☆☆

Versione console SEGA

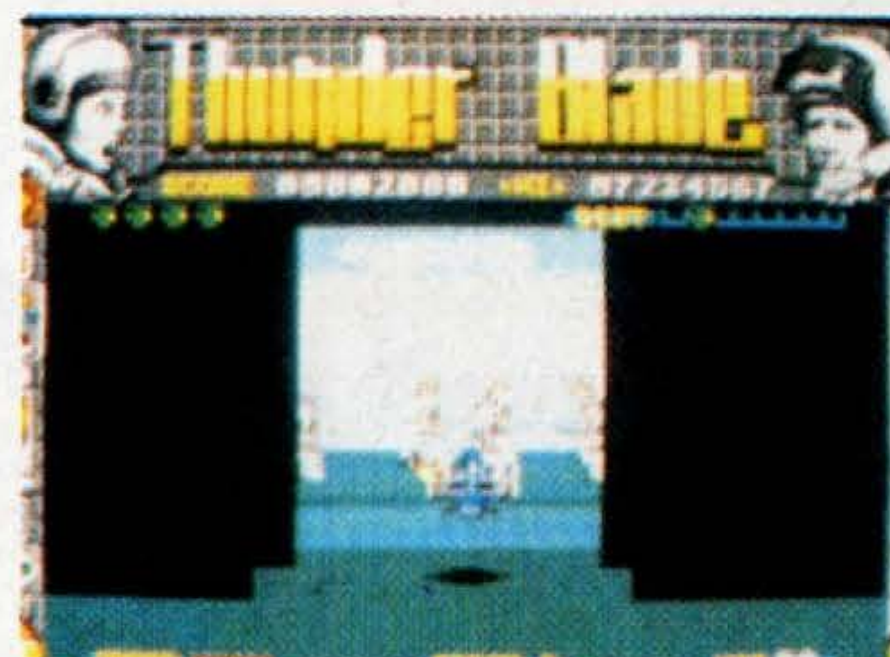
Se l'adattamento di Thunder Blade su ST pone numerosi problemi a US Gold, la conversione per Console Sega è ancora più difficile da realizzare. Sega ha visibilmente scelto di privilegiare un'azione rapida ed avvincente, a scapito degli effetti spettacolari che hanno fatto il successo di questo grande gioco arcade.

L'azione comincia quando Thunder Blade sorvola la città, affrontando elicotteri e tanks nemici. Questa scena è resa in modo classico: l'elicottero vola a quota costante sopra un paesaggio che non presenta alcun cambio di prospettiva. La configurazione dei comandi di gioco, che presenta dei pulsanti per lo sparo, offre

Il razzo gigante

una dimensione interessante al combattimento.

Come nel gioco arcade, il primo pulsante aziona i cannoni con i quali si abbattono elicotteri e jets, mentre il secondo lancia i missili che si tuffano verso terra per colpire i tanks. E' il gran vantaggio della console Sega per ciò che riguarda gli adattamenti del gioco d'arcade. Gli elicotteri e i tanks attaccano contemporaneamente. Bisogna mantenere il controllo della situazione passando rapidamente da un tipo di arma ad un altro, secondo le circostanze. Bisogna scegliere accuratamente i propri bersagli e mantenere il sangue freddo per sopravvivere. Nella seconda scena, il combattimento resta lo stesso, ma si ripresenta in 3D. Questa partita è molto difficile e bisogna riflettere per svicolare fra le esplosioni. Certo, voi potete provarvi ad abbatterli, ma non avrete mai il tempo di distruggerli tutti. Nell'ultimo episodio di questo livello, si attacca un razzo su cui si può vincere senza problemi. In questa versione, si ritrova la maggior parte delle sequenze del programma originale, che alterna fra 3D e scrolling verticale. La versione Sega presenta gradevoli disegni e un'animazione rapida, che offre un buon piacere di gioco. L'azione, difficile ma appassionante, si accompagna ad un tema musicale avvincente. Si è abbastanza lontani dal gioco arcade. Malgrado ciò, Thunder Blade è un shoot'em-up rapido ed efficace.

Confronto

Thunder Blade (ST)/ Thunder Blade (Sega): queste due versioni sono molto differenti una dall'altra ed è interessante constatare come si possono ottenere due programmi così diversi partendo da un solo gioco originale. L'adattamento di US Gold è il più

Infine l'uscita dal tunnel!

fedele, perché ci si ritrovano tutti gli elementi del gioco d'arcade, mentre presso la concorrente gli aspetti più spettacolari sono spariti e le sequenze non si susseguono in buon ordine.

Evidentemente, la versione ST prevale ugualmente a livello della grafica, che è molto riuscita. Benché sia molto meno spettacolare, la versione Sega non manca per questo d'interesse. L'azione è classica, ma efficace, grazie ad una maggior rapidità dell'animazione. Il suo vantaggio principale consiste nella presenza di due pulsanti di sparo, il che offre un interesse di gioco superiore a quello del suo concorrente.

Sono due versioni molto diverse, ma sia su ST, che su Sega, Thunder Blade merita il giro.

Alain Huyghues-Lacour

Nota

Questo soft mi lascia perplesso. Non posso impedirmi di pensare al suo omologo dei bar. Può darsi che i programmatori abbiano avuto troppa ambizione volendolo adattare al micro. La rapidità delle animazioni e la qualità del 3D non sono convincenti. In questo, ricorda Out Run, che, a suo tempo, era già un adattamento deludente.

Eric Caberia

Sega ha scelto di previlegiare un'azione rapida a scapito degli effetti spettacolari.

Dungeon Master

MIGLIOR ANIMAZIONE SONORA E MIGLIOR GIOCO DI RUOLO: ATARI ST

Bard's Tale II e Wizardry IV, di concezione tradizionale, sono superbi giochi di ruolo; ecco ora Dungeon Master, che, completamente animato, è una vera rivoluzione!

FTL. Ideazione: Doug Bell, Mike Newton, Dennis Walker; grafica: Andy Jaros; effetti sonori: Wayne Holder.

Contrariamente ai giochi di ruolo classici, l'azione si svolge in tempo reale

Scelta del personaggio

Mostri lanciatori di veleno.

Scheletri nelle segrete.

Nessun gioco di ruolo, nemmeno fra i più recenti, lo supera.
Che cos'ha più degli altri? Tutto... o quasi! Lo scenario presenta una certa ricerca: lo scopo del gioco non è di "silurare" banalmente uno stregone malefico, ma di ricongiungere le due parti dell'anima di un mago maldestro (nessuno è perfetto). La novità risiede essenzialmente nel sistema di gioco: confortevole, con l'aiuto di icone, ravvivato da una ricerca costante di realismo.
Voi "siete" nel maniero! Alla svolta di un corridoio, distinguete un bastone sul pavimento, accanto alla porta di destra.
Prendetelo e armate il vostro Ninja. Ecco! La porta di destra si apre. Voi fate dietro-front e brrr... A quattro metri, tre Goblin blu avanzano, brandendo dei bastoni, con aria minacciosa! Gornoth (il Ninja-Mago) lancia colpi su colpi col bastone e tre shurikens. Le armi saettano... Due Goblin cadono, l'ultimo si impaurisce e batte in ritirata. Avanzate. I shurikens e tre bastoni sono là. Bisogna ricuperarli!
Tornate verso l'entrata e posate il bastone sulla destra, dove l'avete trovato. Un piccolo "clic" e... la porta di destra si richiude! Non ci sono parole! Giocare a Dungeon Master è calarsi realmente in un'atmosfera da ottocento!
Questo soft è totalmente privo di musica. Tuttavia, qualunque sia la bellezza di una musica, digitalizzata o meno, non può, a nostro avviso, competere con i risultati di questa sonorizzazione, che vi calerà a tal punto nell'atmosfera da arrivare ad estraniarvi dalla realtà.
Gli effetti sonori accompagnano praticamente tutte le azioni. I personaggi emettono degli "ouch" di dolore, le saracinesche si alzano o si abbassano con un cigolio da ingranaggi più o meno ben oliati. Perfino i sortilegi sono rumorosi, come l'esplosione della palla di fuoco o sonorità più insidiose dell'incantesimo anti-materia.
Che dire poi delle frecce che si conficcano con un suono opaco nel corpo degli avversari. o rimbalzano con un suono secco sui muri. Come vedete, il sonoro è particolarmente ricco e contribuisce in buona misura alla riuscita del gioco.
Il successo di Dungeon Master dimostra che gran parte del pubblico la pensa come noi.

D. Boolauck e J. Harbonn

Star Ray

IL MIGLIOR SHOOT'EM-UP AMIGA - ATARI ST

Gli shoot'em-up adattati dalle sale-giochi sono tutti belli. Ce ne sono tuttavia che si distinguono. L'aspetto avventura di Platoon gli conferisce un'atmosfera avvincente. Xenon è d'una bellezza da togliere il fiato, ma Star Ray è senza dubbio il migliore di tutti. Più bello degli altri, esso gode di un'animazione particolarmente rapida, è ricco di avvenimenti e la scenografia è accurata. Star Ray è soprattutto eccessivamente stimolante: un argomento al quale nessuno può resistere a lungo!

Uno scenario lussureggiante, inabitualmente ricco per un "Defender" di lusso (Amiga).

Logotron.
Missione: proteggere i contenitori di energia situati su differenti pianeti. Non è un compito facile che vi attende, perché tutti gli alieni aggressivi tentano di impadronirsene. Bisogna distruggere le ondate di assalitori al più presto, prima che altri aggressori ancor più pericolosi appariano. L'azione molto rapida, è complicata ulteriormente dal fatto che non è consigliabile sparare a volontà. Infatti, certi alieni, una volta distrutti, lasciano apparire dei proiettili che migliorano le vostre prestazioni. Uno schermo radar situato in basso allo schermo vi indica con precisione la posizione dei vostri avversari. La vostra astronave è fornita di uno schermo protettivo che si riduce ogni volta che siete colpiti, per ricaricarlo dovete distruggere un autobus volante, che appare non troppo spesso, e recuperare il suo caricamento in pieno volo. Il tipo di gioco non è di grande originalità, (è un rifacimento di Defender, Atari) ma la forza di Star Ray è che Logotron ha saputo ricavare il massimo da questo principio. Una cinquantina di alieni diversi hanno tutti un comportamento specifico. E poi ci sono dei premi, delle bombe che distruggono tutti gli avversari presenti sullo schermo, degli autobus ed altre cose ancora. Altro punto forte: una realizzazione irreprensibile. La grafica è magnifica, con particolari scenici superbi. Nella versione Amiga, il primo livello vale il colpo d'occhio: l'astronave si muove in un paesaggio magnifico evocante una foresta tropicale. Occhi scintillanti ed inquietanti osservano le vostre reazioni. Il secondo livello ricorda l'interno d'un computer ed al terzo vi trovate in uno scenario di caverne... Lo scrolling orizzontale in parallasse è rapido e fluido, la colonna sonora, digitalizzata, è notevole, e fanno di Star Ray il miglior shoot'em-up dello anno. La versione ST è firmata Steve Bak, il che è garanzia di qualità. Lo scrolling è leggermente meno rapido, ma il gioco resta appassionante come su Amiga. Godrete dei suoni digitalizzati, solo disponendo di un 1040. La versione per Commodore 64, molto promettente, uscirà prossimamente.

Alain Huyghues-Lacour

Parecchi piani di scrolling laterale (Amiga).

Un deserto pericolosamente popolato (Amiga).

Molto colorata anche la versione ST.

☆ La valutazione dell'interesse viene calcolata da 1 a 20
☆ Il prezzo varia da versione a versione: vengono dati gli estremi

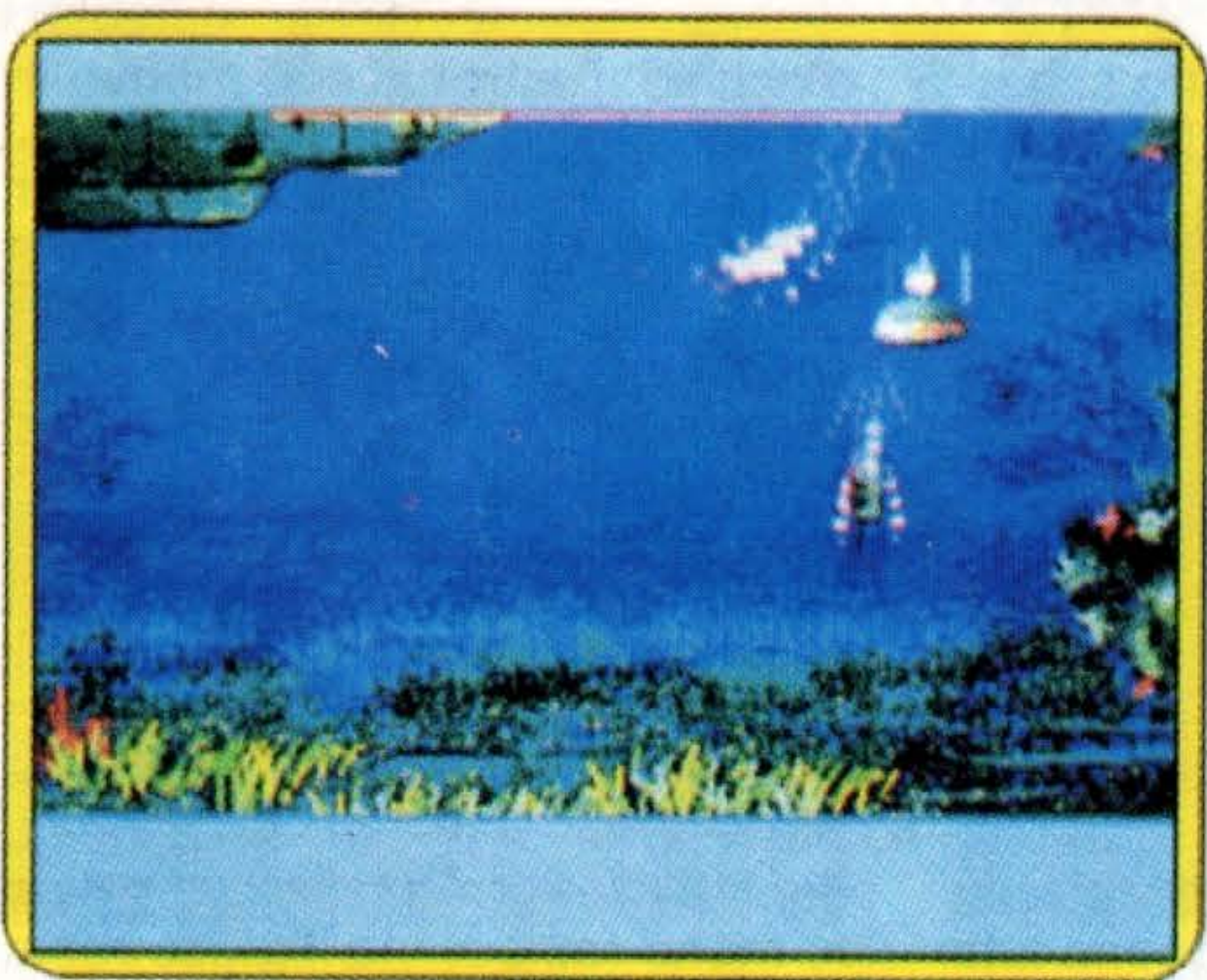
Adv. OCP Art Studio

C64, CPC 6128, Atari ST

GENERE	ADV/AZIONE	ACCESSIB.	☆☆☆☆☆
INTERESSE	18	POTENZIAL.	☆☆☆☆☆☆
PRESENTAZ.	☆☆☆☆	PREZZO	39000

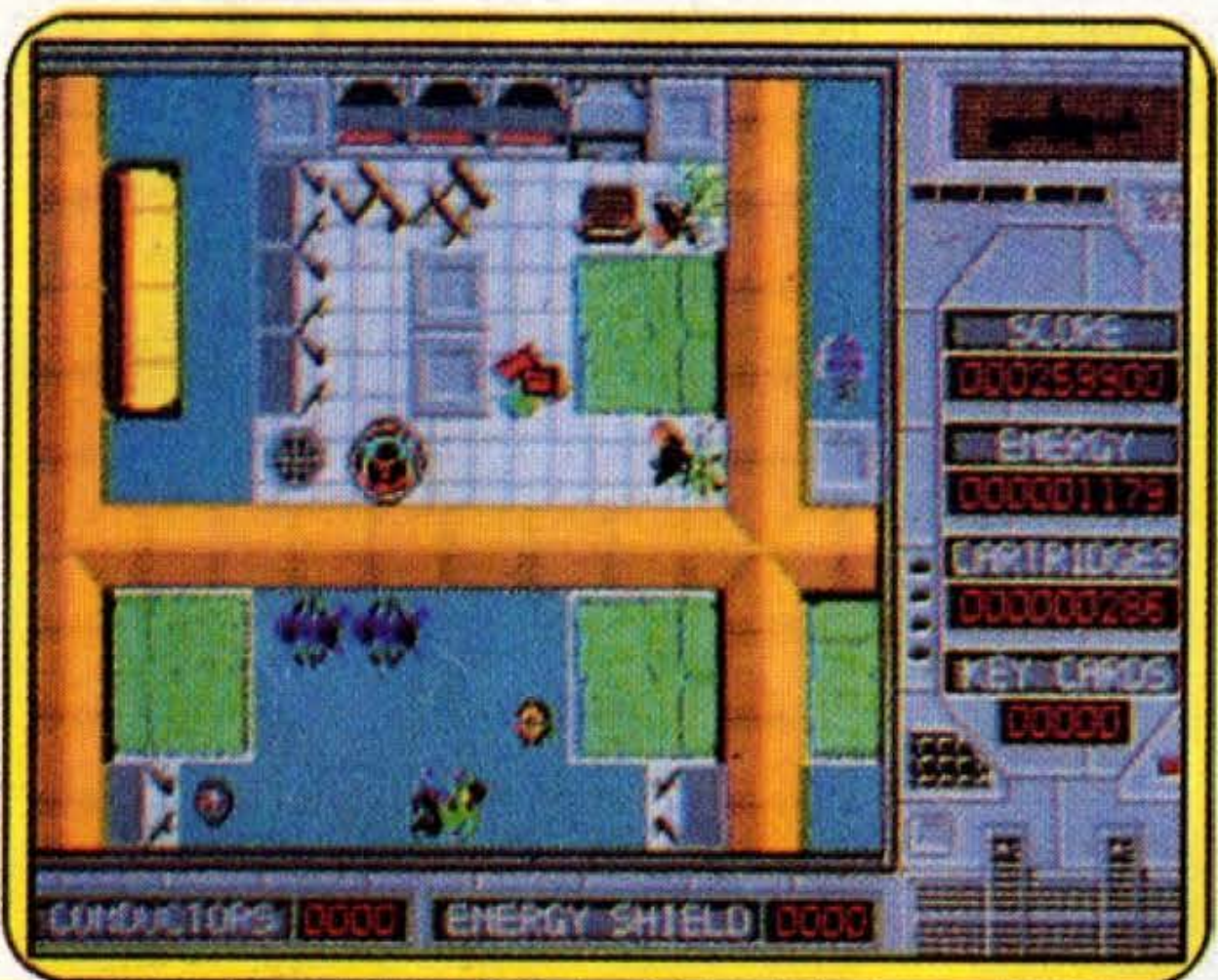
Quello che possiamo definire un avvenimento, è arrivato su Amstrad CPC 6128... Un programma CAD molto potente, comparabile in molti punti ai programmi sviluppati su Amiga con, nel colore di fondo, le restrizioni dovute alle capacità proprie del computer. Per utilizzare appieno questo programma si consiglia di aggiungere al CPC un'estensione di memoria (DK'Tronics, 64Kb) e un mouse. Advanced OCP utilizza al meglio la gestione dei colori (colore di fondo, di primo piano, trasparenza e sottrazione o mascheratura per far risaltare una forma del contesto). Le classiche "spazzole" possono essere ridefinite su una griglia oppure con la selezione di una parte del disegno. Otto tipi di "spruzzatori", 16 misure di matita, venticinque livelli di grigio per il modo monocromatico, un set di caratteri ridefinibili, altrettante opzioni che permettono la trasformazione di immagini, vengono messe a disposizione dell'utente. Il risultato rischia tuttavia di confondersi sullo schermo del CPC. Advanced OCP Art Studio è in effetti al limite delle capacità dell'Amstrad. La sua versione su ST è molto diversa. Il lavoro beneficia delle possibilità dell'Atari ed è poco oneroso rispetto alle sue capacità. (Dischetto Rainbird)

Aquaman

Atari ST, Amiga

GENERE	ADV/AZIONE	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	15	SUONO	☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	PREZZO	-

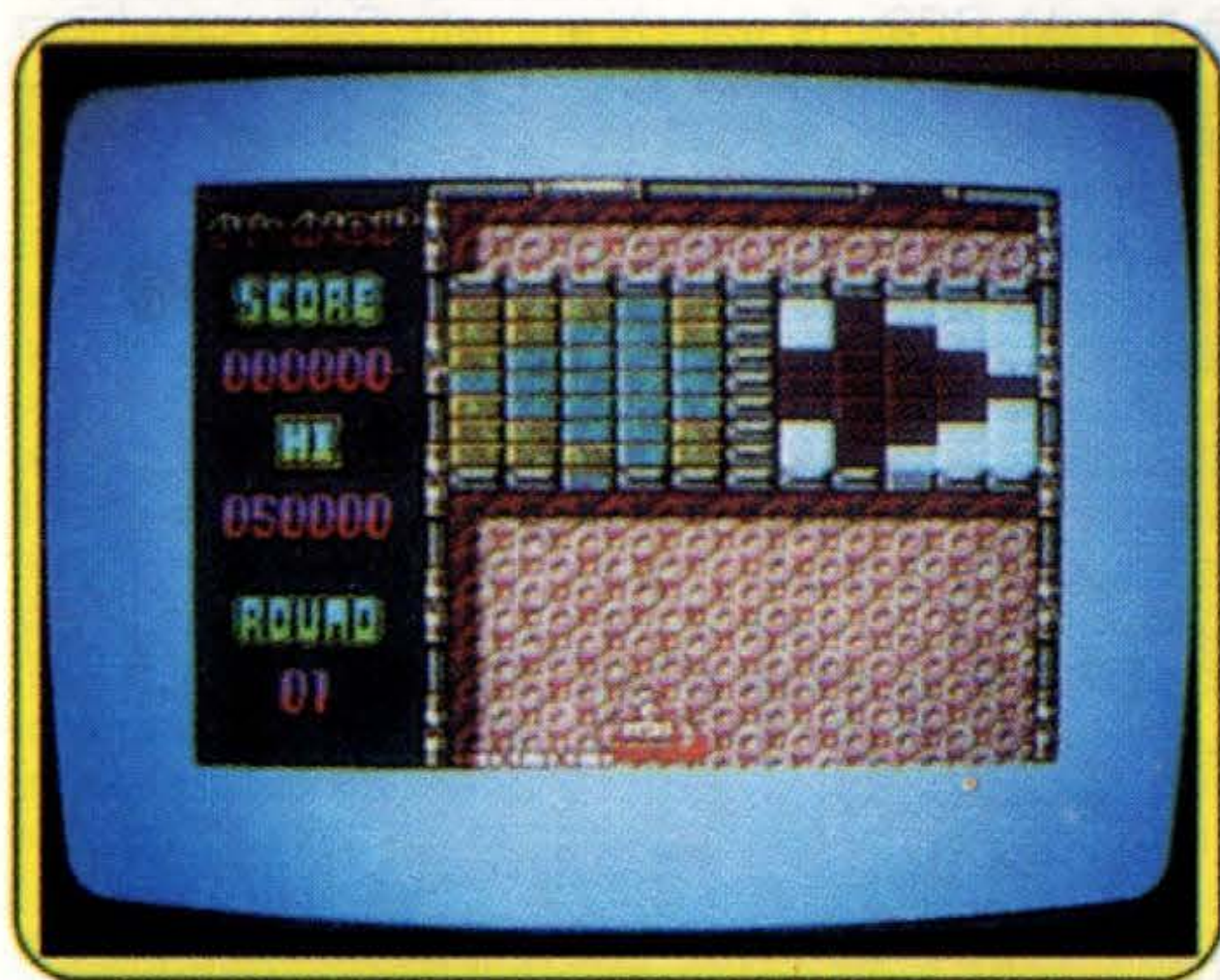
Nella lunga serie di Aquaman, la Infogrames ha atteso il quarto episodio per offrire su ST e Amiga una partita efficace e ludica. L'azione si svolge a bordo di un sottomarino che compie una ricerca sul fondo dell'oceano. Le scene sono superbe. Aperta su tutto lo schermo (al contrario dei primi titoli della serie), l'azione si avvantaggia di una grafica precisa: rappresentazione dei fondali marini piena di rilievo e di... profondità!
Le bolle che scoppiano sembrano bagnare lo schermo... I personaggi rispondono al minimo tocco del joystick e la loro animazione è di una scioltezza notevole. Che siano combattimenti o inseguimenti su scooter marino, le scene sono varie e ben concepite. Scenario a parte, lo svolgimento dell'avventura è interessante. L'ambiente è caratterizzato dall'impiego di multifinestre in stile BD. Il sonoro, infine, è sempre in armonia con l'azione. Le versioni ST e Amiga sono molto simili.
Da notare, in ultimo, che il programma è completato da un romanzo, da un mini BD, da una "Guida degli oceani" e da un gioco di ruolo. La Infogrames non ha proposto alcuna versione 16 bit dei precedenti (e deludenti) Aquaman...
(Dischetto Infogrames)

Alien Mind

Apple II GS

GENERE	ADV/AZIONE	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆☆
INTERESSE	16	SUONO	☆☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆☆	PREZZO	-

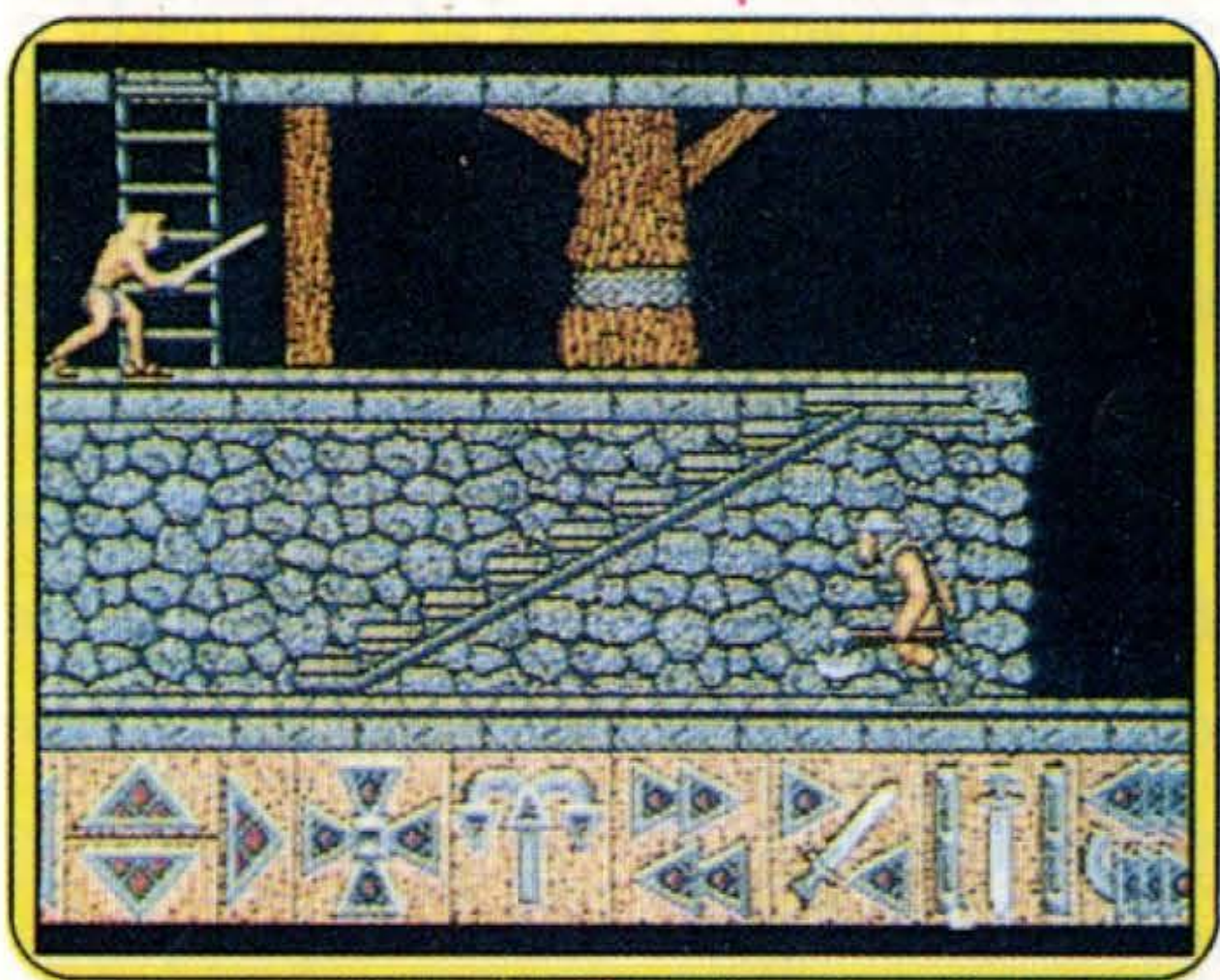
Questo gioco di avventura/azione è disponibile solo su Apple II GS. Si tratta di una partita classica che si avvantaggia di un eccellente contesto sonoro e grafico accoppiati a uno scenario complesso e avvincente. Appena arrivati alla base spaziale, dovete partire alla ricerca di un Alieno e infine distruggerlo. Per aiutarvi nella vostra ricerca un amico ha disseminato la strada di indizi, enigmi da risolvere, eccetera.
La grafica di Alien Mind è superba: ambiente (visto dall'alto) accurato e preciso (leggero effetto 3D), animazione molto fluida, ricchezza di paesaggi, musica stereo (sulle 16 vie dell' Apple II GS), le sale si susseguono in un ambiente angosciante, ma anche molto stimolante. Il personaggio, controllato molto bene dalla tastiera, dal mouse o dal joystick, risponde a numerosi comandi. Si accovaccia, salta, si siede, fruga i cadaveri lasciati dall'alieno. La strategia si avvale di numerosi indizi. Tenendo sotto controllo il vostro quoziente vitale, raccogliete armi, cibo, munizioni nonché risolvere gli enigmi posti sul video, purtroppo in inglese... Questo ultimo punto è il solo difetto del programma. Uno dei migliori games per questa macchina. (Dischetto PBI).

Arkanoid II

Spectrum, ST, Amiga, CPC

GENERE	ROMPIMATTONI	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆☆☆
INTERESSE	17	**SUONO**	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	**PREZZO**	59 000

Arkanoid fu uno dei primi "rompimattoni" di grande successo. Direttamente adattato dalle sale di arcade, questo eccellente software ha molti concorrenti... Arkanoid II si pone in buona posizione nella sfida "racchetta", in particolare per la ludoteca a 8 bit. La versione Spectrum è eccellente. In confronto alla prima versione, Arkanoid II non modifica per nulla il suo scenario! Vi è tuttavia qualche variante per insaporire la salsa, come quei mattoni che vi accorciano la racchetta o lasciano sul video tracce che possono rinviare la palla...
Ma è soprattutto per la sua animazione che la versione Spectrum si distingue dalle concorrenti. Il movimento degli sprites è veramente molto sciolto. Nessun effetto di rallentamento quando numerosi oggetti ingombrano lo schermo, una racchetta che risponde alla perfezione... Tutte le qualità necessarie per il piacere del "rompimattoni". Un piccolo inconveniente c'è: la grafica sbiadita. Su ST lo sforzo è stato rivolto al realismo: grafica più accurata e animazione più precisa. Lo stesso su Amstrad CPC con colori meglio assortiti e quadri più vari.
(Dischetto Imagine).

Barbarian

Atari ST, Amiga, CPC, C64

GENERE	SPADA COMBAT	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆☆☆
INTERESSE	16	**SUONO**	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	**PREZZO**	18000-29000

Barbarian è il gioco preferito dai numerosi guerrieri in circolazione! Uscito l'anno scorso su CPC, era impossibile passare sotto silenzio l'arrivo di Barbarian su Amiga ST e C 64. Inizio del combattimento per gli sventurati che non conoscono ancora questa meraviglia: un guerriero a sinistra, uno a destra... Occhi negli occhi, un grido, un accenno di volteggio e un mulinare di spada, la testa del vostro amico rimbalza sul suolo della radura. Uno gnomo si mette a sgombrare il terreno, spara in testa e chiama il prossimo avversario. Più precisamente Barbarian trae profitto dai punti seguenti. I giocatori sullo schermo sono grandi, il che permette ad Amiga di sviluppare un'animazione senza difetti e soprattutto molto realistica. E poi, il sonoro del combattimento: degli "Arghhh!" degni di Monthy Python, degli "Ouch!" da far fremere. E per finire, più difficile a esprimersi, il piacere che si prova alla violenza di questo gioco. Violenza tinta di humor e di horror! Impossibile lasciare il joystick prima di molte lunghe ore. La versione ST rimane molto simile alla versione Amiga. Quanto ai CPC e C 64, offrono al giocatore un gioco molto vicino a quello a 16 bit, una meraviglia! (Dischetto Palace Software).

Bard's Tale III

Apple II GS, C64 Amiga

GENERE	RUOLO ANIMATO	**ANIMAZIONE**	☆☆
INTERESSE	17	**SUONO**	☆☆
GRAFICA	☆☆☆	**PREZZO**	25000-79000

Seguito e ri-seguito! Bard's Tale III scopre la città in rovina di Skara Brae. La gilda è ormai un campo di profughi situato fuori dai resti della grande città. Quest'ultima versione apporta al gioco due nuove caste: i geomanti e i cronomanti, che si dedicano rispettivamente all'utilizzo degli incantesimi di combattimento e di teletrasporto. Si ritrovano per il resto tutti i "più" di Bard's Tale II, in particolare la possibilità di invocare i mostri e la loro entrata nella squadra. Quest'episodio mostra un campo d'azione molto vasto dove abbondano i castelli. Un modo "auto-piano" permette di visualizzare il piano di ciascun edificio relativamente alla parte visitata dalla squadra. La grafica di questa versione per Apple è abbastanza chiara e talune animazioni ravvivano talvolta il gioco. Bard'Tale III è pure disponibile su C 64. Il Commodore ha particolarmente curato la messa a punto grafica e lo scrolling degli spostamenti è molto fluido. Ci si lamenterà nelle due versioni della semplicità del sonoro. Se la colonna sonora non è che di rado il punto forte dei giochi di ruolo, sarebbe ora di rompere la tradizione.
(Dischetto Electronic Arts).

Battle Chess

Amiga, PC

GENERE	SCACCHI ANIMATI	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆☆
INTERESSE	19	**SUONO**	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆☆	**PREZZO**	49000-59000

Battle Chess è il primo gioco di scacchi animato. Sulla scacchiera di marmo sono disposti dei pezzi splendidi, disegnati con una precisione stupefacente. Sin dalla disposizione iniziale, è euforia. Il pedone fa risuonare gli stivali sul terreno, la regina accende sulla testa un fascio di energia che abbatte presto la torre trasformata in gigante di pietra. Mai visto niente del genere! Molto ben realizzato, è animato con scioltezza e sostenuto infine da un sonoro di qualità. Le prime partite rivelano rapidamente l'humor del gioco, allusione a Monthy Python per il cavaliere senza gambe che spera ancora di combattere, nota di sadismo nel colpo tra le gambe del cavaliere o ancora l'incanto della regina che muore e svanisce sotto forma di un drago... E accanto a tutto ciò, una partita complessa che offre nove livelli di difficoltà, opzioni classiche (replay, aiuto, ecc.) e un livello di gioco globale molto appropriato. I puristi potranno infine selezionare la vista convenzionale bidimensionale per concentrare tutti gli sforzi sulla strategia e non lasciarsi distrarre dall'atmosfera di avventura. Battle Chess è atteso su PC. Un gioco unico finora, che, a colpo sicuro appassiona i principianti (ma non solo quelli). (Dischetto Electronic Arts).

Bionic Commando

C64, ST, Amiga, CPC, Spectrum

GENERE	AZIONE	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆☆
INTERESSE	16	**SUONO**	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	**PREZZO**	15000-29000

La qualità di questo programma si basa sul vostro mezzo di spostamento: un braccio bionico che fende l'aria, afferra un ramo di un albero o un'altra piattaforma e vi conduce così lungo il gioco. L'ambiente, tranne che per la versione CPC, è accurato e molto chiaro. Un susseguirsi di passerelle, alberi o fortificazioni tra le quali voi saltate, sparate su tutto quanto si muove, compresi paracadute che portano armi supplementari, munizioni, eccetera. Molto ben realizzato su C 64, ST e Amiga, il gioco è molto interessante per la rapidità d'azione. Il tempo è contato, i nemici sempre più numerosi di quadro in quadro, di che perdere la testa in un attimo. E' perciò azione pura, gradevole, agile e ludica, oltre che collaudatrice di riflessi. La più bella versione rimane quella sviluppata su C 64, eccellente, viste le possibilità della macchina. Niente da ridire sulla versione Amiga. Il joystick dell'ST invece non risponde sempre bene ai comandi e la grafica avrebbe meritato maggiore precisione. La versione Spectrum è molto convincente: animazione e scrolling fluidi. Resta a parte la versione CPC: una pappa informe a due colori, triste e ingiocabile.
(Dischetto GO).

Bubble Bobble

Amiga, Atari ST, C64, CPC, Spec.

GENERE	AZIONE	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆☆
INTERESSE	16	**SUONO**	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	**PREZZO**	18000-29000

Adattato dalle sale d'arcade sui quattro maggiori microcomputer del momento, C 64, CPC, ST e Amiga, Bubble Bobble è efficace su ogni macchina. Solo la versione Amiga si differenzia dal gruppo grazie alla qualità del sonoro e alla grafica. Lo scenario: un giovane brontosauro percorre le gallerie di un labirinto ed imprigiona i suoi nemici in bolle... Nulla di straordinario o di nuovo se non la dinamica del gioco. Gli schermi approfittano su Amiga di una vasta scelta di colori e di un'animazione molto viva e precisa. La strategia del gioco si riassume nella raccolta regolare di armi nuove dai poteri sconosciuti. Le prime versioni di Bubble Bobble sono nate sugli 8 bit. La versione per C 64 è, senza dubbio, la più riuscita. L'Amstrad CPC soffre in effetti di un contesto sonoro troppo debole, difetto che si potrebbe evitare... Come spesso, la versione ST non sembra aver tratto il massimo profitto dalle posssibilità della macchina. Segnaliamo infine che è possibile giocare in due. In questo caso, il secondo giocatore può sia entrare nel primo quadro con voi, sia raggiungervi più tardi. Un programma classico ma molto avvincente!
(Dischetto Firebird).

California Games

C64, Spectrum, CPC, Apple II, PC

GENERE	SPORT MULTIPLI	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆☆☆
INTERESSE	16	**SUONO**	☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	**PREZZO**	18000-29000

Proprio come i suoi predecessori, World, Summer o Winter Games, questo programma di simulazione sportiva multiprova permette al giocatore di cimentarsi con ciascuna disciplina, sei in tutto. Questa versione C 64 propone una grafica corretta, ma senza sbalordire. In cambio, l'animazione dell'insieme merita il colpo d'occhio. Il surf, per esempio, imita a meraviglia la scivolata della tavola sull'onda. L'acqua turbina sotto i vostri piedi e schizza schiuma. Molto grazioso! Ma il vantaggio più importante di questa animazione risiede sicuramente nel movimento sportivo. Le discipline sono realistiche e il joystick comanda con precisione il vostro minimo gesto. La grafica della versione CPC è piuttosto deludente. Le risposte del joystick salvano, di nuovo, la simulazione. L'Apple II sedurrà, al contrario, il giocatore con la precisione del disegno e dell'animazione (II e IIc, scheda colori estesa obbligatoria...). Resta infine la prima versione Spectrum che, sotto il coperchio di un'azione di prima qualità, ha una grafica spoglia e sbiadita e un sonoro decisamente assente dalla competizione. California Games resta tuttavia gradevole da giocare in tutte le sue versioni. (Dischetto Epyx).

Captain Blood

C64, ST, Amiga, Amstrad CPC

GENERE	ADV/STRATEGIA	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆☆
INTERESSE	15	**SUONO**	☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	**PREZZO**	22000-49000

A bordo del suo vascello Blood parte alla ricerca dei propri cloni, cinque in tutto, che rischiano di compromettere la sua missione di salvaguardia della Terra. Questo programma di avventura/strategia/azione possiede una grafica varia. Il quadro di bordo del vascello, per iniziare, è molto chiaro, malgrado la trentina di icone di testo che dispiega nelle fasi di "incontro". Le scene di esterni sono dello stesso stampo. Vedute 3D frattali del paesaggio messo in rilievo da un'animazione molto fluida per un CPC. Esistono quaggiù sei razze di abitanti (per una galassia di molte migliaia di pianeti). Dovete imparare a riconoscere gli Yuka, esseri nocivi e violenti o i simpatici Izwal, in modo da adottare il linguaggio e l'atteggiamento che vi permetteranno di avanzare a ciascun incontro. La manipolazione del joystick è infine molto sciolta. L'Arca del Capitano Blood è un programma molto convincente per la continuità del gioco e la complessità dello scenario. La versione ST è, certo, più bello dell'adattamento CPC, ma il gioco, in fondo più strategico che visivo, trae molto bene profitto dalle ridotte possibilità dell'8 bit. Un programma che apre lunghe ore di ricerca... (Dischetto Infogrames).

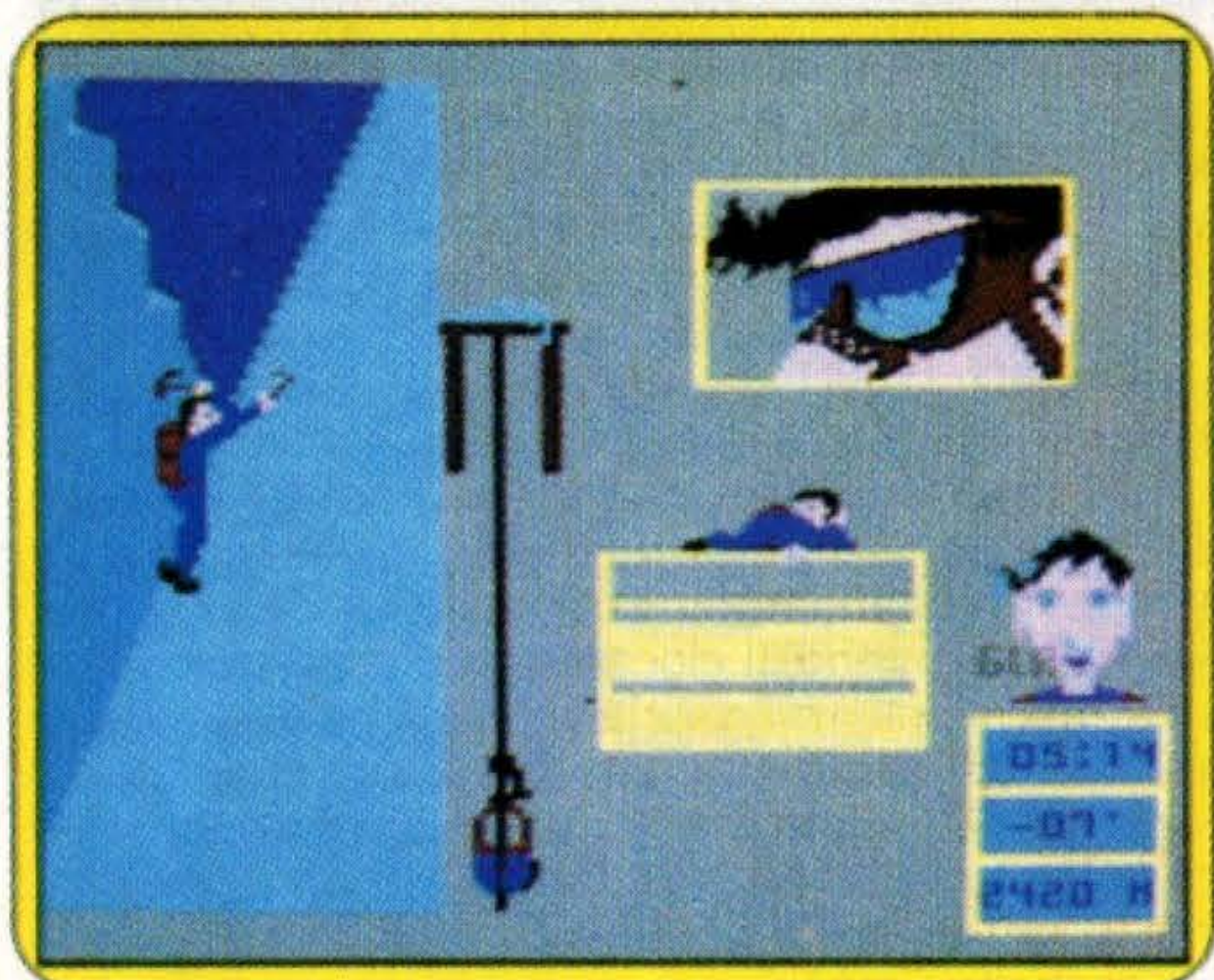
Capone

Amiga

GENERE	AZIONE	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆☆
INTERESSE	16	**SUONO**	☆☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	**PREZZO**	59000

Vera festa nelle vie di Chicago!. Ovunque finestre dietro le quali si nascondono gangsters armati di mitraglietta. Con il viso rivolto allo schermo, il giocatore punta il mirino e fa fuoco. Molto semplice al primo livello di gioco, infernale in seguito... Capone si può giocare sia con il joystick sia con una pistola (costo circa 70000 Lire) e i giocatori possono essere uno o due. La semplicità del suo scenario non lascia praticamente spazio alla strategia. L'interesse di questo programma deriva quindi soltanto dalla qualità delle scene e dall'atmosfera del gioco. Grafica a parte, gli edifici, magazzini o strade sono disegnati con una precisione avvincente. Il cursore che spazza lo schermo è abbastanza rapido da abbattere tutti i nemici. Ma bisogna anche avere la resistenza necessaria. Per lo sfondo, il programma fa soprattutto appello agli effetti sonori. Spari a ripetizione, come se si fosse presenti. Spossante ma lussuoso! Non rimane che qualche dettaglio di cui tener conto. Si rispetti per esempio la vita degli onesti cittadini, delle nonne, dei gatti randagi o dei ragazzini sugli skates, che appaiono alla finestra o sul marciapiede e non meritano la morte per questo! (Dischetto Actionware).

Chamonix Challenge

C64, CPC, PC, Atari ST, Amiga

GENERE	ALPINISMO	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆
INTERESSE	16	**SUONO**	☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	**PREZZO**	39000

Questo programma è stato adattato a quasi tutti microcomputer attuali. E per un buon motivo: è eccellente! Si noterà dapprima l'originalità del tema e la sua messa in opera. Vera simulazione di alpinismo, propone al giocatore differenti piste di grado di difficoltà variabile. La prima versione di questo gioco per PC128 Prodest resta a tutt'oggi una piccola meraviglia. Gli ideatori hanno, in effetti, vinto la scommessa: unire realismo e divertimento. Il vostro personaggio si muove sui ghiacciai, poi scala la parete dirupata di una montagna innevata. Con l'aiuto del joystick e di molta prudenza, sondate il suolo per scoprire eventuali crepacci. Più in là si devono concatenare manovre precise, trovare punti d'appoggio per mani e piedi, piantare i chiodi, issarsi, piantare la tenda per pernottare e così via. Su C64 e CPC la grafica è bella. Il PC soffre di una grafica più sommaria, ma la simulazione rimane ugualmente affascinante. E per i 16 bit, la versione ST sorpassa il PC128 Prodest senza però ricavare la resa massima dalle possibilità della macchina. L'Amiga colma questa lacuna con un gioco graficamente impeccabile.
(Dischetto Infogrames).

Crack

Amiga

GENERE	ROMPIMATTONI	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆☆
INTERESSE	16	**SUONO**	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	**PREZZO**	35000

Altro nuovo "rompimattoni". Mentre Bank Buster trova la sua originalità in un ambiente perfetto, Crack pone la sua forza nello humor e nel ridicolo. L'ambiente del vostro muro di mattoni: un mondo preistorico presentato in un superbo titolo animato. Vengono poi i quadri, abbastanza classici nella forma. Maneggiare la racchetta, un bastone di bambù, rinviare la palla verso dei mattoni a resistenza variabile ha un pizzico (un pò tanto) di già vissuto. Ogni tanto cadono dal cielo oggetti appropriati ai tempi, noci di cocco, lance con la punta di selce o Tarzan preistorico sospeso alla sua liana... Ma, sorpresa! Ecco che al quarto quadro il gioco classico fa posto a una piccola partita di azione/scala. Il vostro personaggio parte alla pesca delle noci di cocco, guadino alla mano e pancia ballonzolante... Comico e favorevole al rilassamento necessario per poter continuare il gioco. Giocato sia con il mouse che con il joystick, Crack propone molte opzioni di gioco, come un modo a due giocatori simultanei, un editore di quadri, eccetera. Disponibile solo su Amiga, riguarda i disincantati del rompimattoni tradizionale, gli amanti dello humor e dell'azione. Un programma avvincente e molto ludico. (Dischetto Linel).

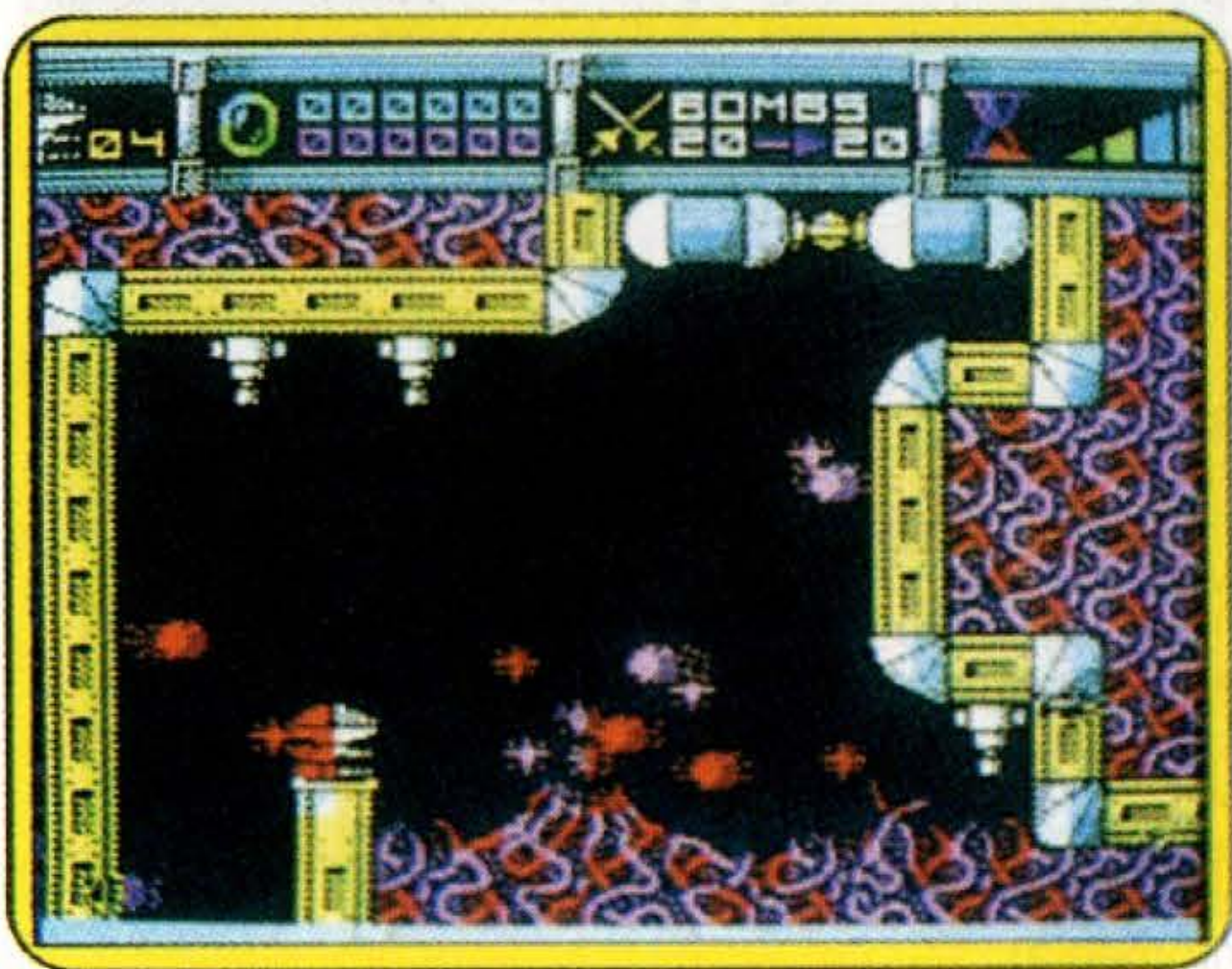
Crazy Cars

CPC, PC, Mac Amiga, Atari ST

GENERE	CORSA DI AUTO	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆
INTERESSE	15	**SUONO**	☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆	**PREZZO**	18000-59000

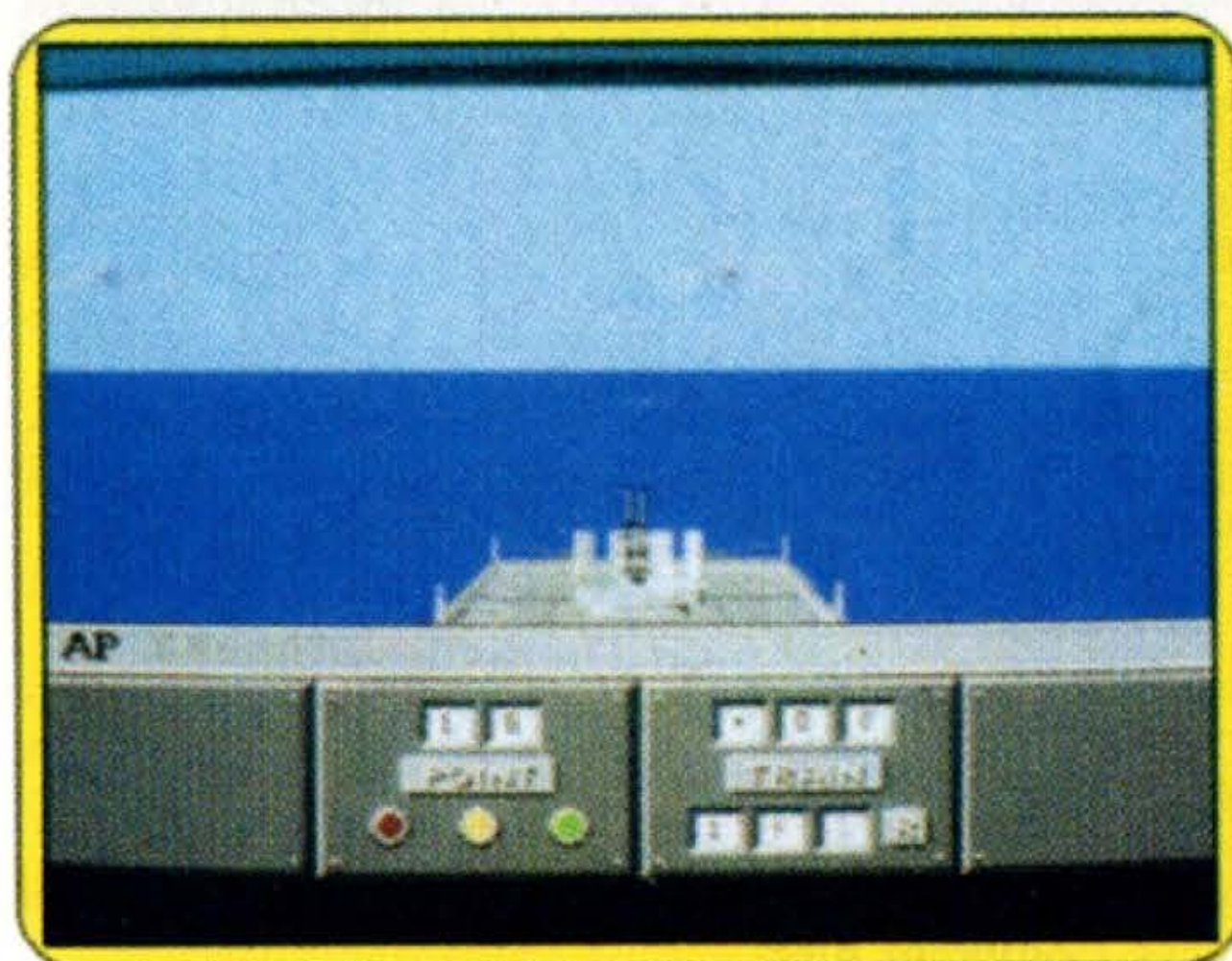
Crazy Cars ha i suoi detrattori e i suoi ammiratori. La corsa, in tutte le versioni, è molto avvincente ma sfortunatamente troppo monotona per alcuni, particolarmente su Amiga. Il bolide è mostrato di spalle. Corre su una strada tortuosa in un paesaggio non molto originale. Tutto l'interesse del pilotaggio sta da un lato nel rilievo della pista, dall'altro nella continuità dell'azione. Su Amiga, le tappe che bisogna percorrere in tempo limitato sono frammezzate da pause che rompono l'ambientazione. Non resta che la scioltezza de!l'animazione a motivare il giocatore. La resa dei dossi è per esempio eccellente. L'auto fa un salto in aria e ricade sull'asfalto in uno stridio di pneumatici... La versione CPC è più interessante per il semplice fatto che concatena tutte le tappe senza interruzione. Spossante! L'effetto di rilievo resta molto interessante. Su ST i colori sono più pallidi ma l'azione rimane continua. Il PC soffre infine dei colori CGA (purè di piselli). L'animazione è al contrario molto rapida e fluida, una performance per questo computer. Un buon gioco d'azione che manca talvolta di ricchezza (forature, mancanza di benzina, ecc.).
(Dischetto Titus).

Cybernoid

Amiga, CPC, C64, Spectrum

GENERE	AZIONE	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆☆
INTERESSE	16	**SUONO**	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	**PREZZO**	12000-29000

Questo classico gioco d'azione/labirinto offre uno scenario molto vario e tuttavia preciso su questa versione Spectrum. Per recuperare i tesori della Federazione saccheggiati da pirati, lanciate il vostro vascello in un complesso susseguirsi di magazzini sotterranei. Il maggior pregio di questo programma sta nella gestione delle armi e nella ricchezza e varietà di nemici che vi si oppongono. Il vostro veicolo dispone, in effetti, di cinque armi diverse che bisogna utilizzare al momento buono su questa o quella razza di nemici. Si è inoltre obbligati a raccogliere senza sosta nuove armi, cosa che sviluppa la continuità della partita. I vostri avversari sono tanto vari quanto ben disegnati. L'animazione rimane sempre fluida, anche quando un grande numero di nemici invade il vostro campo di visione. La versione Amiga di questo programma è, di certo, ancora più convincente per quanto riguarda grafica e suono. Per quanto riguarda gli altri 8 bit, il CPC propone schermi meno accurati, sul C 64 lo scenario è allo stesso tempo più netto, il che è un vantaggio, vista la dinamica del gioco. Il suono è, al contrario, superbo su C 64 e deludente su CPC. (Dischetto Hewson).

Destroyer

PC, Amiga, CPC, Apple II - GS

GENERE	NAVALE COMBAT	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆☆
INTERESSE	16	**SUONO**	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	**PREZZO**	25000-79000

Gli amatori di Silent Service, il celebre simulatore di combattimenti sottomarini, riprendano le loro vesti... Si tratta ora di pilotare un destroyer e di affrontare insieme navi, aerei e sommergibili nemici. Com'è d'uso per questo tipo di simulatori, vi sono accessibili diversi posti di combattimento. Il pilotaggio del vascello è sia manuale che automatico. Definite il vostro obiettivo e programmate una rotta con l'aiuto pilota. Si tratta poi di trovare il nemico e dirigere il combattimento. Gli schermi del gioco sono molto chiari e piuttosto graziosi. La ricchezza delle situazioni (apparizione della flotta del nemico, avvicinamento dei suoi aerei prima sul radar e poi in cielo) rende credibile l'ambientazione della partita. Un programma che mescola con spigliatezza sia azione, che strategia e simulazione. La versione Apple di Destroyer si avvantaggia di una grafica impressionante, soprattutto nella doppia alta risoluzione (IIc e IIe con scheda colori estesa). Per il sonoro, è l'adattamento Apple II GS che tiene alta la bandiera. Resta infine la versione PC, più ridotta a livello di colori, ma tuttavia graficamente ben realizzata (sonoro debole). Un programma comunque superbo per tutti. (Dischetto Epyx).

Fire Power

Amiga

GENERE	AZIONE/STRATEGIA	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆
INTERESSE	15	**SUONO**	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	**PREZZO**	49000

Fire Power apre il gioco con una splendida esplosione, seguita da un menu di opzioni per la vostra partita. Si scelgono il modo, a uno o due giocatori, e il mezzo corazzato, poi inizia l'avventura. Il vostro tank risponde al minimo movimento del joystick. Si lancia, in vista dall'alto, in uno scenario superbo: partendo dalla vostra base scoprite poi la foresta e subito dopo le installazioni nemiche. Si dovrà distruggere tutto, evitare gli spari dei cannoni nemici e rubare la bandiera del vostro avversario. L'animazione del programma è splendida. Le esplosioni si scatenano in un fracasso infernale, gli uomini fuggono dagli edifici distrutti o muoiono sotto i vostri cingoli in piccole chiazze di sangue. Crudele? Sì, ma appassionante! Il modo a due giocatori apre due finestre. Ciascuno cerca il campo nemico attraverso la foresta e scruta il proprio radar per localizzare il nemico. Si devono posare mine nei passaggi stretti, ma anche evitare i corpo a corpo per individuare piuttosto la bandiera dell'altro. Strategia e azione faranno qui la felicità dei più ardenti smanettoni. Un solo rimprovero: l'animazione è irregolare quando troppi sprites invadono lo schermo, per dire della complessità del gioco. (Dischetto Micro Illusion).

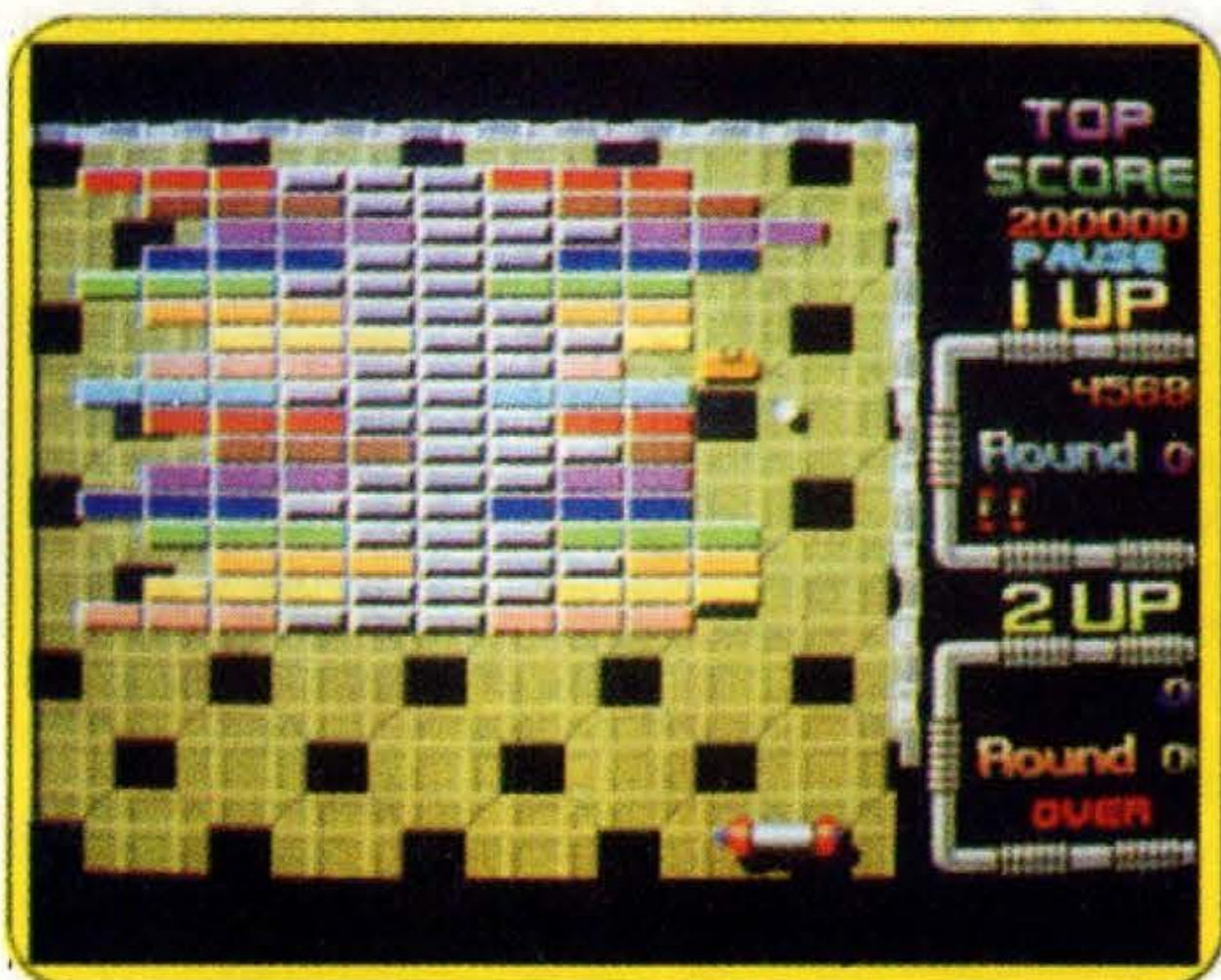
Explora

Amiga, Atari ST

GENERE AVVENTURA GRAFICA
INTERESSE 17
GRAFICA ☆☆☆☆☆☆
ANIMAZIONE ☆☆☆☆☆
SUONO ☆☆☆☆☆
PREZZO -

Explora gioca senza sosta con il tempo... Per smascherare l'autore di un crimine di cui siete ingiustamente accusati, dovete scoprire e attivare la macchina del tempo costruita da vostro padre. Dall'era paleolitica superiore all'incredibile Parigi del 2125, il gioco vi tuffa in universi molto diversi! Il principio ricorda un po' quello di Eureka. Vi è inoltre una disputa anche sui primi vincitori della cerca...
Gli schermi aprono tre differenti finestre: grafica esterni, talvolta animata, oggetti posseduti e icone "azione". Giocata con il mouse, la partita è molto fluida, in particolare grazie alla selezione delle immagini di comando. La grafica delle scene è molto ricercata grazie a digitalizzazioni ridisegnate e molto convincenti. Explora ripone tutto il suo interesse nella ricchezza dei luoghi attraversati, infatti le schermate sono veramente una sinfonia di colori. La strategia vuole che si raccolgano molti indizi. Il compito più delicato consiste allora nello scoprire gli oggetti che bisogna portare da una epoca all'altra. La versione Amiga appare molto simile alla ST. Solo la tavolozza grafica è più estesa.
(Dischetto Infomedia)

Giganoid

PC, Amiga, CPC, Apple II - GS

GENERE ROMPIMATTONI
INTERESSE 15
GRAFICA ☆☆☆☆☆
ANIMAZIONE ☆☆☆☆☆☆
SUONO ☆☆☆☆☆
PREZZO -

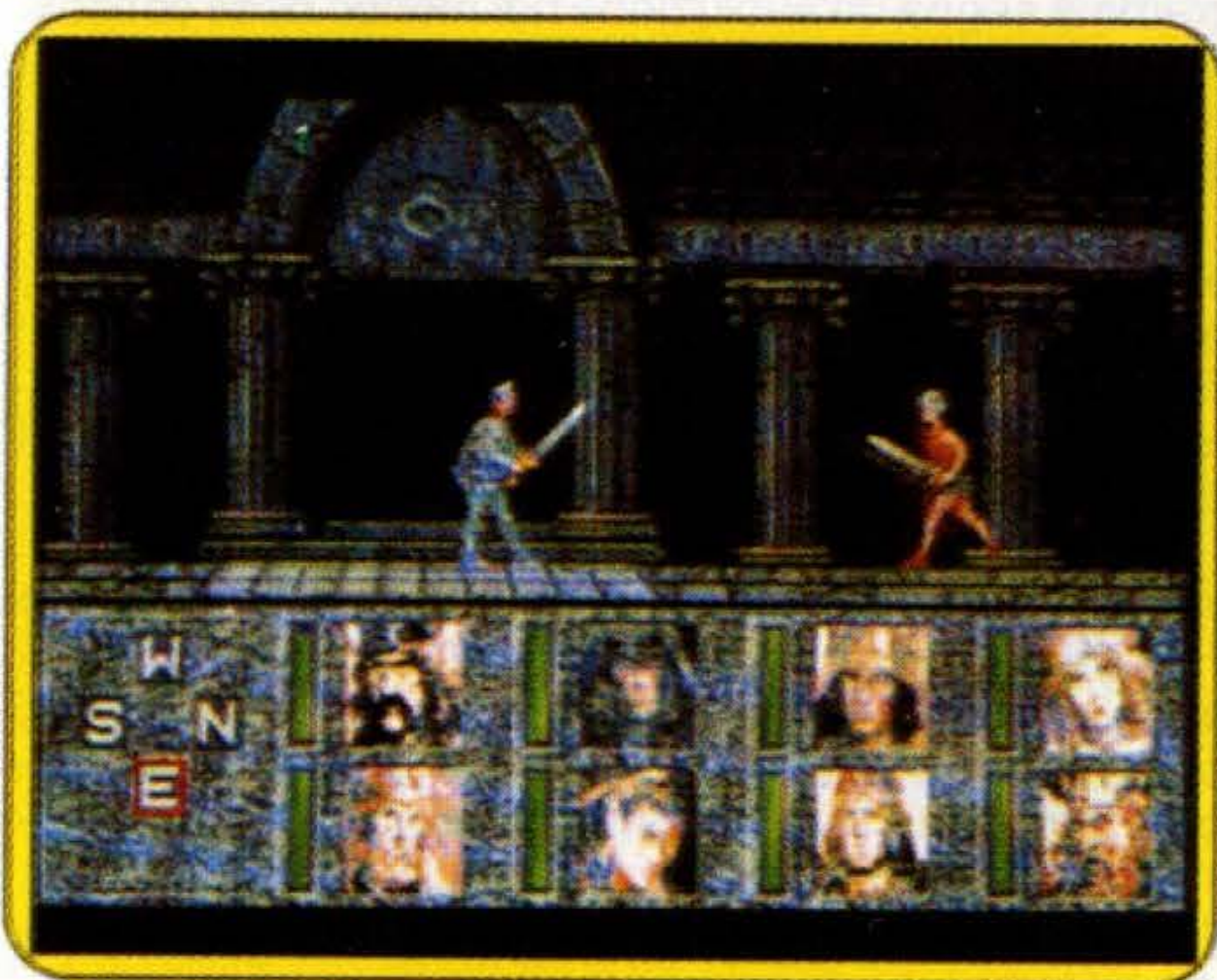
Se taluni apportano al classico tema del rompimattoni una nuova dimensione, sia per mezzo dello scenario (Bank Buster), sia con l'humor (Crack), altri si accontentano di ripetere la performance racchetta/palla/mattone usando tutte le doti di una macchina. E' questo il caso di Giganoid su Amiga. Niente di nuovo per l'ambiente: si tratta di far rimbalzare la palla su una racchetta per eliminare mattoni e mostri. Soltanto, ecco, il programma è stato concepito su misura e trae un profitto massimo dall' erede del Commodore. Definite in un primo tempo il numero di giocatori e il livello di difficoltà del gioco. Poi è il classico rompicapo. Ma che scioltezza di animazione! Maneggiata con il mouse (più preciso del joystick), la racchetta risponde al minimo movimento e l'animazione degli sprites con...
Gli schermi di gioco sono, per contro, abbastanza ripetitivi. Gli ideatori hanno puntato sulla fluidità di gioco che avvicina e forse sorpassa la qualità arcade di un certo Arkanoid! E, per finire con questo ambiente estenuante, la colonna sonora produce suoni digitalizzati geniali. Una nuova sfida per i maniaci del genere.
(Dischetto Swiss Computer Arts)

Great Golf

Console Sega

GENERE GOLF
INTERESSE 15
GRAFICA ☆☆☆☆☆☆
ANIMAZIONE ☆☆☆☆☆
SUONO ☆☆☆☆☆
PREZZO -

Great Golf ben manifesta le possibilità delle console di gioco. Anche se non si trovano qui tutte le opzioni di un Leader Board come su Amiga o ST, questa cartuccia offre un percorso molto realistico, difficile e sostenuto da una grafica eccezionale. Per "lavorarvi" queste 18 buche, selezionerete il vostro modo di calcolare il punteggio, il numero di tiri per terminare il percorso o il numero di buche fatte. In seguito ogni giocatore sceglierà le mazze che porterà sul campo. Questa scelta è fondamentale poiché è impossibile procurarsi in seguito altre mazze. La simulazione apre sullo schermo due finestre. A destra, una veduta 3D mostra il giocatore di fronte al campo. Animazione superba...
I movimenti sono realistici e la profondità delle scene ben resa. Sulla sinistra dello schermo si trova una veduta aerea che vi permetterà di visualizzare meglio gli ostacoli. Si devono fare i conti con gli alberi, i rilievi, la forza e la direzione del vento, eccetera. Su questo simulatore di golf è contemporaneamente difficile la vittoria e facile la manipolazione. Per questo motivo è stimolante sia per professionisti che per i principianti del golf. Con un ultimo omaggio alla splendida grafica dei quadri... (Cartuccia Sega)

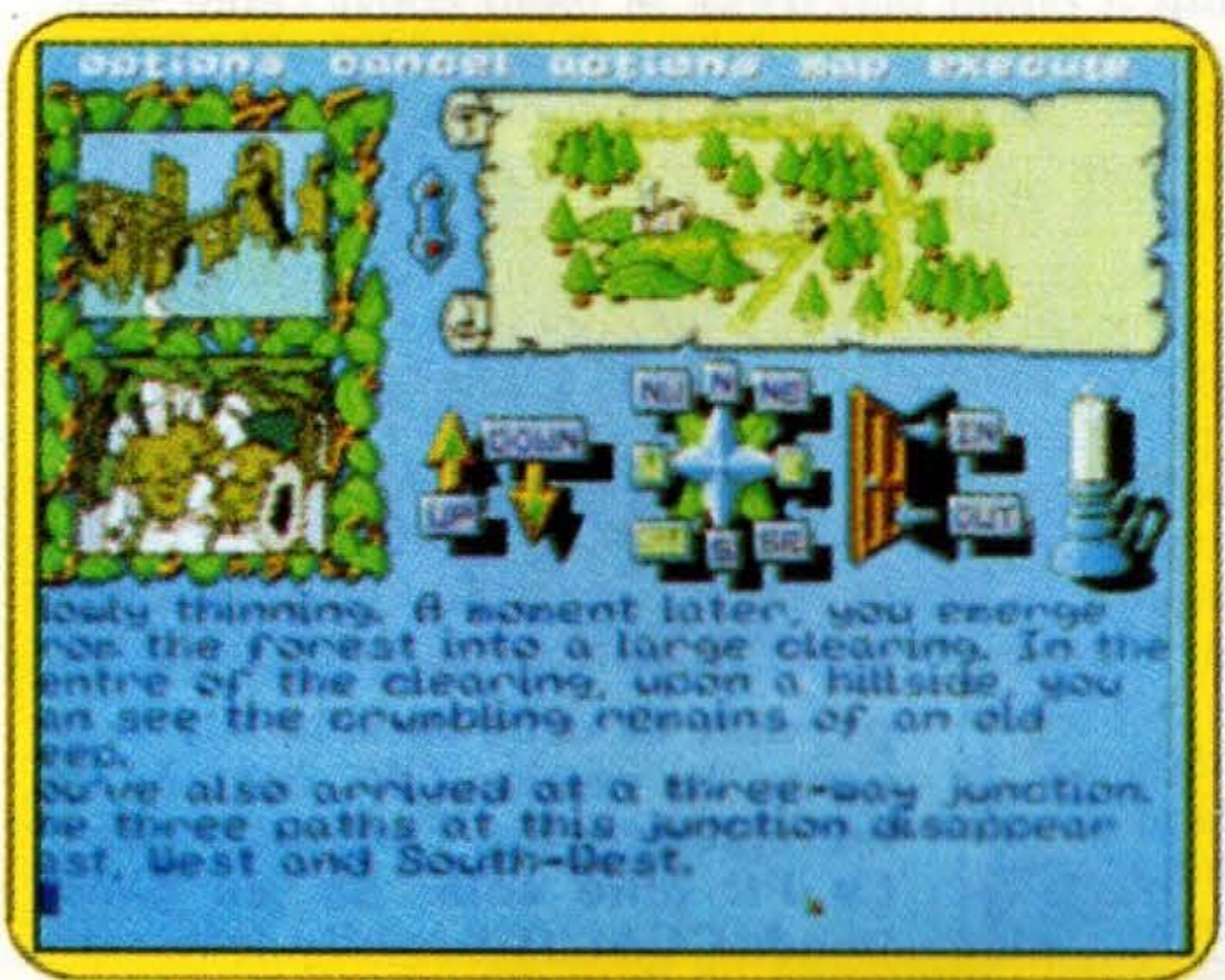
Heroes Of The Lance
Atari ST, Amiga

GENERE	RUOLO ARCADE	**ANIMAZIONE**	☆☆
INTERESSE	14	**SUONO**	☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆	**PREZZO**	39000-59000

In questo gioco di ruolo/azione ispirato a uno scenario della TSR, Tankhis, la regina delle Tenebre, mette in pericolo il mondo di Krynn. La leggenda vuole che solo i Dischi di Mishkal possano aver ragione di questa entità del Male. I compagni della Lancia hanno il compito di recuperare questi dischi, nascosti nel castello di Khisanth il Drago. Il giocatore controlla otto personaggi dotati di forza sovrumana o di poteri magici. Non esiste l'opzione della creazione di personaggi. Si ritrovano però le professioni abituali dei giochi di ruolo, come il guerriero, il mago, ecc. Si riprendono qui le attività classiche del genere, come l'esplorazione, il recupero di oggetti e i combattimenti, se vogliamo abbastanza classici in questi games. Questo per la parte che riguarda il ruolo; la parte relativa all'azione si basa su grafica animata e sonoro. Azione sottintende joystick, e vada quindi per il joystick, ritenuto pratico. E' un fallimento! Ciò detto, l'interesse del gioco è senza dubbio presente. Dispiace soltanto che la realizzazione non sia all'altezza delle ambizioni della SSI. Speriamo che il prossimo programma SSI/TSR sia realizzato meglio.
(Dischetto SSI)

Iznogoud
Atari ST, CPC, PC, C64, AMIGA

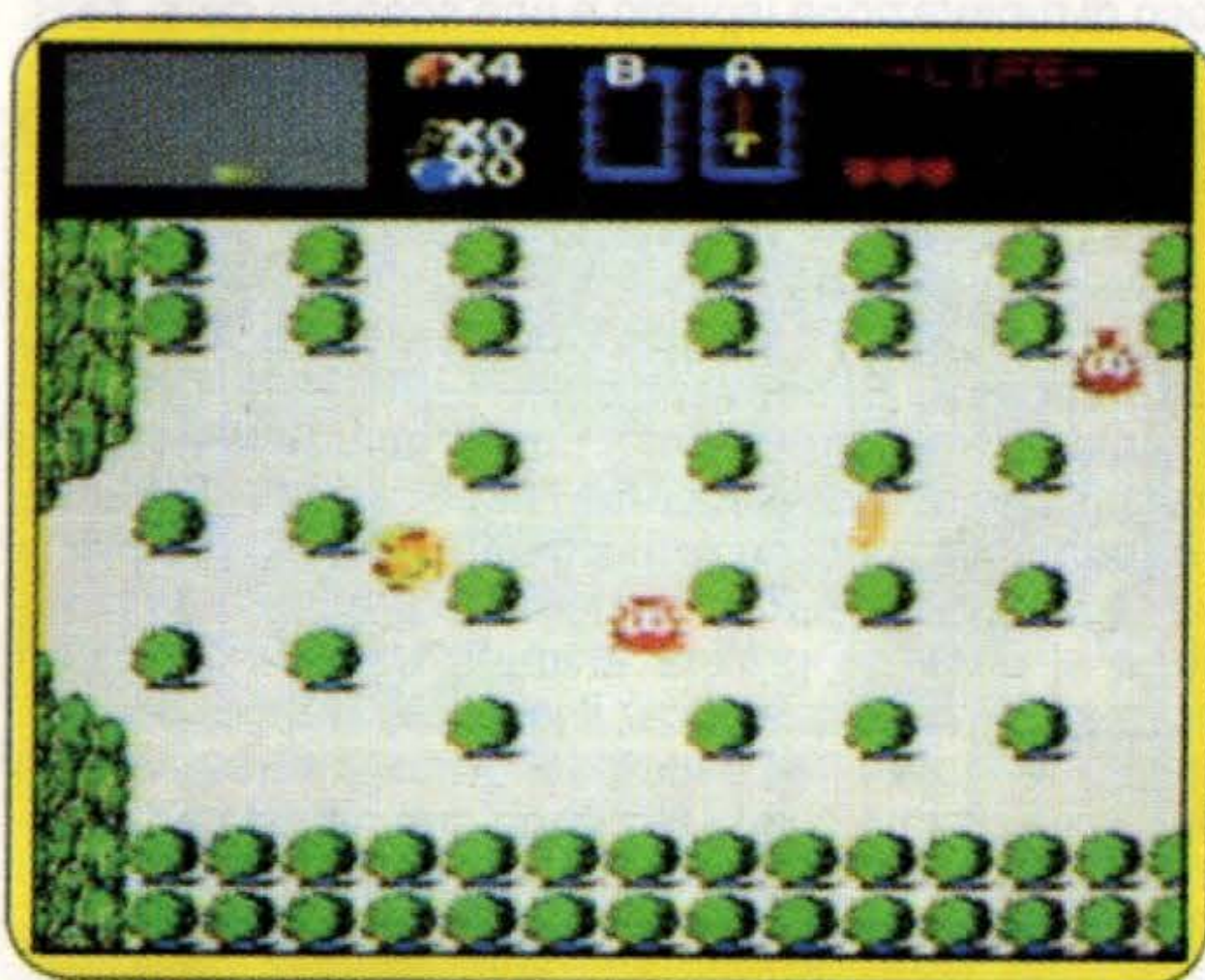
GENERE	ADVENT.AZIONE	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆
INTERESSE	15	**SUONO**	☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	**PREZZO**	

Iznogoud, celebre eroe di fumetti, ha saputo conservare su microcomputer tutta la vitalità del disegno e delle avventure. Questo programma presenta un'ambientazione superba di una trentina di sale o giardini. Molti personaggi si evolvono in tempo reale.
Per conquistare il potere e sicuramente diventare Califfo al posto del Califfo (troppo mite per il nostro piccolo intrigante), il nostro eroe percorre il tempio alla ricerca di vari oggetti. Dovrà offrire dei doni ad alcuni personaggi, al momento opportuno, ma soprattutto decidere sull'atteggiamento con cui rivolgersi alle persone che incontra. Un tocco per minacciare, uno per sedurre, un altro per prosternarsi... L'originalità di questa manipolazione è messa in evidenza dalla grande mappa, posta sullo schermo, di tutti questi atteggiamenti e comportamenti. La partita che ne risulta è di una vitalità strabiliante. E' di fatto il punto forte del programma. L'ambiente ricostruito è vicino quanto possibile al fumetto e il disegno è di una precisione che stupisce. La versione CPC è molto simile alla versione ST. Il PC offre infine un gioco piacevole, benché graficamente debole (modo CGA).
(Dischetto Infogrames)

Legend Of The Sword
Atari ST, Amiga

GENERE	ADVENT. GRAFICA	**ANIMAZIONE**	-
INTERESSE	16	**SUONO**	-
GRAFICA	☆☆☆☆	**PREZZO**	45000-49000

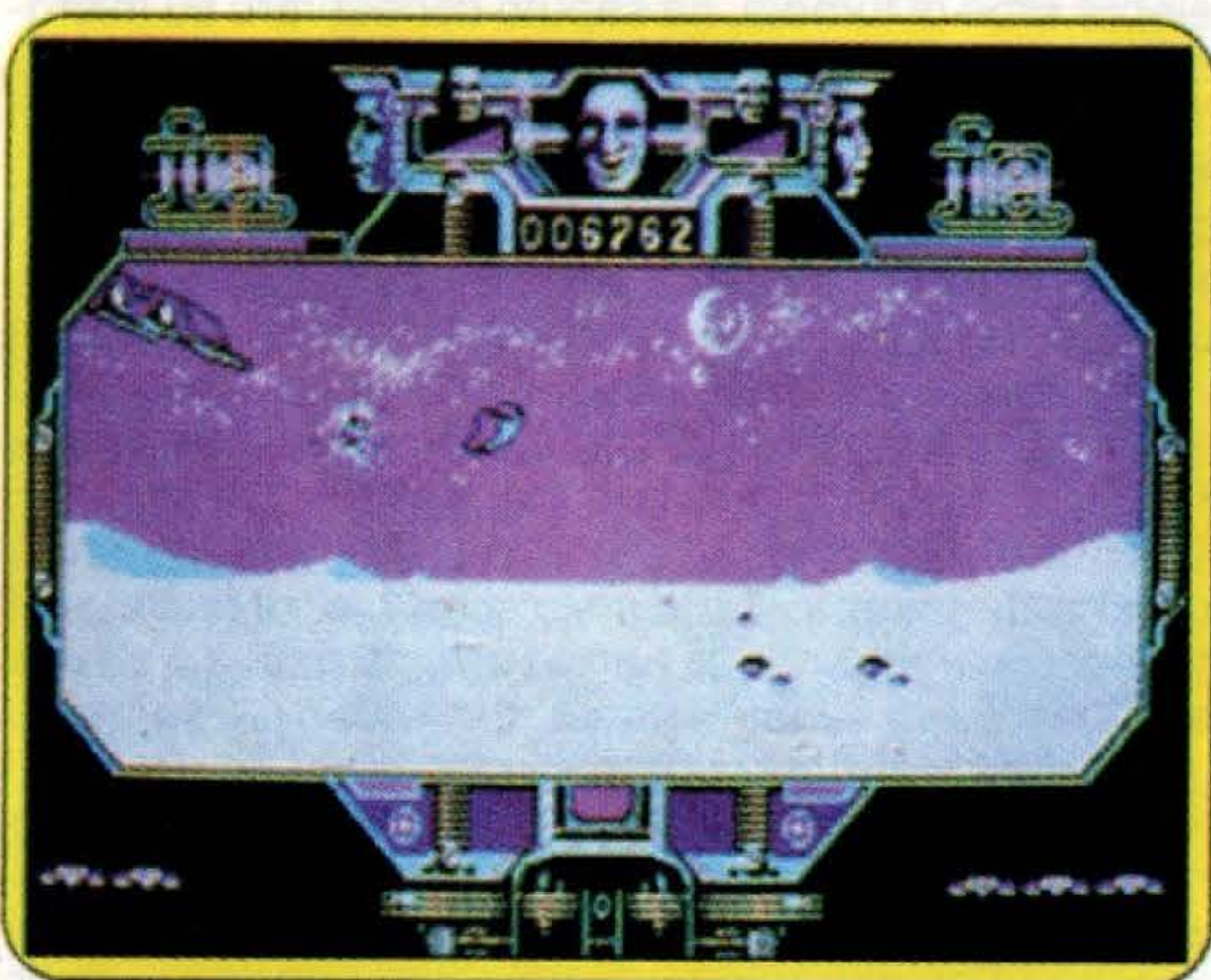
Benché questo programma sembri molto classico, la disposizione dello schermo di gioco è interessante. La vostra compagnia, formata da cinque temibili guerrieri, vede apparire sullo schermo parecchie finestre. C'è prima di tutto la mappa del territorio visitato. Più a destra due piccole finestre traducono l'azione dei personaggi. Infine la parte bassa dello schermo è riservata alle icone di spostamento e al testo descrittivo. Il programma è molto maneggevole: tocchi speciali per correggere un ordine, ottenere il vocabolario o l'aiuto del computer. Le istruzioni sono sfortunatamente molto mal tradotte dall'inglese e certe aberrazioni (frequenti nei giochi di questo tipo) fanno irritare il protagonista a causa della loro logica ambigua. La strategia della partita è molto classica. I cinque personaggi oscillano tra fasi di combattimento, di dialogo o di raccolta di indizi e risoluzione di enigmi. La grafica di Legend of the Sword meriterebbe più attenzione. Viste le possibilità dell'ST a questo riguardo, il risultato non è proprio indimenticabile. Lo scenario dimostra talvolta questo handicap. Esistono (una volta non è abitudine) molte strade per vincere. (Dischetto Rainbird)

Legend of Zelda

Nintendo

GENERE	ADV/AZIONE	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆☆☆
INTERESSE	16	**SUONO**	☆☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	**PREZZO**	-

Questo programma segna un'evoluzione nel mondo delle console di gioco. Si tratta di un gioco di avventura/azione che ha la particolarità di tener conto dell'evoluzione del vostro personaggio e di permetterne la salvaguardia. Il vostro compito è cercare la principessa Zelda, rapita dal sinistro signore di questo mondo. Il vostro personaggio si muove entro una grafica piuttosto semplice ma tuttavia molto convincente. Incontra allora ogni sorta di nemici, troll o ghul, ispirati alla logica dei più seri giochi di ruolo. L'evoluzione di questa cerca passa attraverso l'acquisizione di numerosi poteri magici, incantesimi vari, nuove armi e bonus sotto forma di punti di vita. Allo spegnimento del computer, questi aspetti sono dunque salvati per riapparire al momento del vostro successivo tentativo di ritrovare Zelda. La strategia della vostra missione comporta anche qualche aspetto tratto dai giochi di avventura, per esempio l'acquisto o il baratto di oggetti. L'animazione di Legend of Zelda è piuttosto fluida. Il suo contesto sonoro è ancora più efficace, tanto a livello di rumori che della musica di sottofondo. Questo programma è uno dei successi dell'anno su console Nintendo. Da non perdere! (Cartuccia Nintendo)

Mach 3

PC, ST, Amiga, CPC, PC 128

GENERE	ADV/AZIONE	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆☆
INTERESSE	16	**SUONO**	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	**PREZZO**	39000

Per distruggere l'ignobile Sfax, l'ideatore di questo programma vi ha munito di un veicolo temibile. Armata di un classico cannone laser, la nave sorvola a bassa quota la superficie ostile di un pianeta nemico. Il PC dà qui tutto quanto possiede... E' poi l'animazione che sedurrà il pilota. Il paesaggio scorre in un efficace effetto 3D. Gli ostacoli, cannoni o barriere, sfilano sotto i vostri occhi senza alcuna scossa.
La nave che vi appare davanti, di spalle, risponde al minimo tocco del joystick. Oscilla a destra e a sinistra, si innalza o si lancia in un pericoloso raso terra per passare sotto alle arcate e raccogliere dei preziosi bonus. Stessa precisione per quanto riguarda le navi nemiche lanciate contro di voi.
Superbo... La versione ST è affascinante allo stesso modo e sicuramente più completa a livello di grafica e suoni. L'Amiga dal canto suo copia passo per passo il suo diretto concorrente. Ci si aspettava di meglio! L'adattamento di Mach 3 su Amstrad CPC è pure lui molto simile alla versione PC, almeno per quanto riguarda l'efficienza, viste le possibilità della macchina. (Dischetto Loriciels)

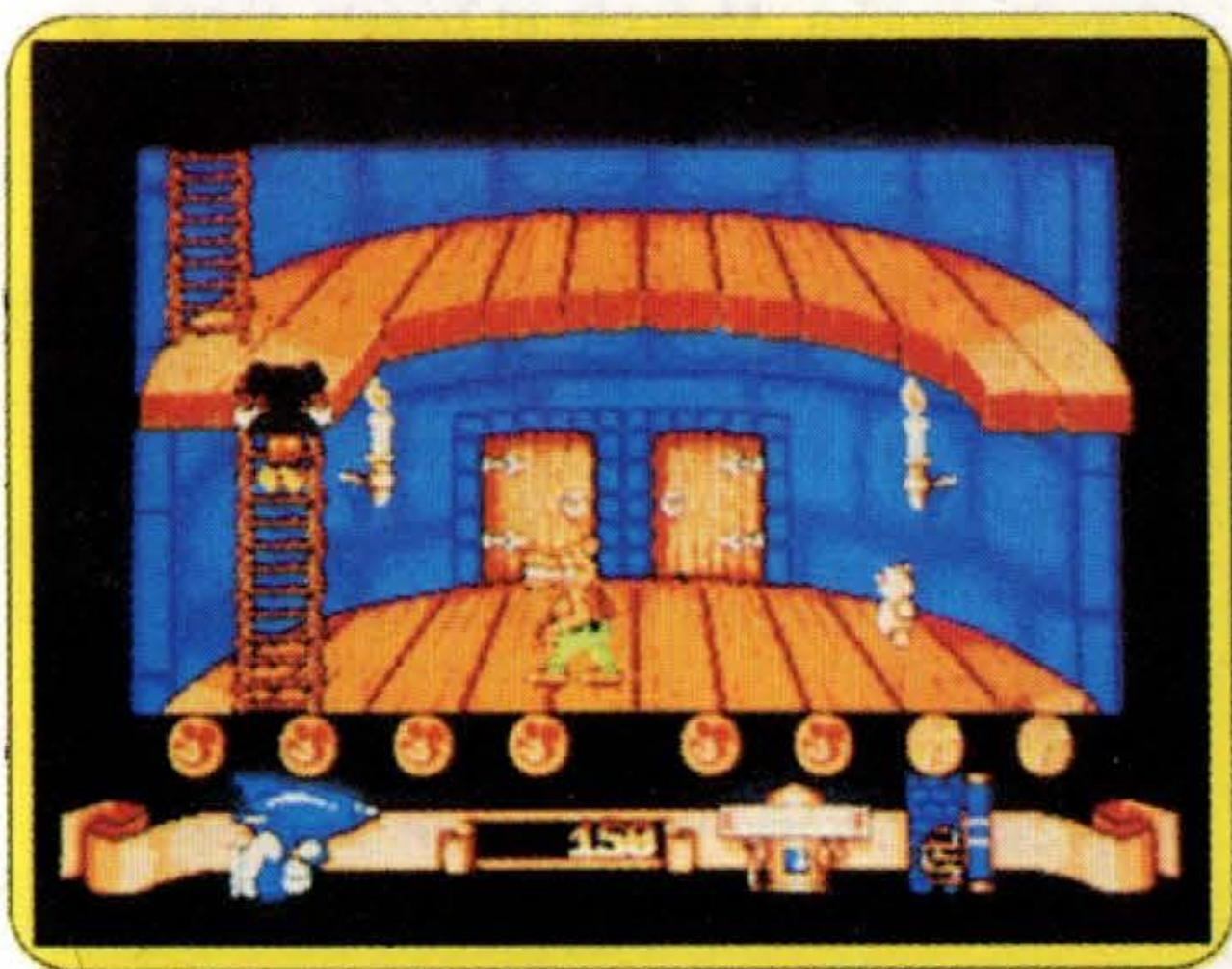
Mac Rider

Nintendo

GENERE	ADV/AZIONE	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆☆☆
INTERESSE	16	**SUONO**	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	**PREZZO**	-

Come mettere a punto una corsa di moto convincente senza cadere nella monotonia relativa delle corse su circuito? Mac Rider evita la sbandata associando sport e azione: lanciate sì la vostra moto su una pista ma con uno scopo ben diverso dal conquistare una medaglia. Si tratte qui di porre fine alle azioni di una banda di malfattori che imperversano per la strada ed impediscono il buon funzionamento delle comunicazioni tra le città del paese. Prima qualità di questo programma è la scioltezza dell'animazione. La resa grafica del pilotaggio è eccellente.
La moto si inclina in curva, si sposta sul bordo della pista se si va troppo in fretta in rapporto alla curva. Altro pregio, la presenza in alto sullo schermo di un retrovisore che vi permette di anticipare gli attacchi dei veicoli avversari. La strategia si basa anche sugli ostacoli che costellano il percorso: macchie d'olio, bombe, ecc. Da notare infine che gli ideatori del programma vi hanno integrato un editore di percorsi abbastanza efficiente che permette di disporre tutti gli elementi suddetti. Viste le possibilità, Mac Rider resta sicuramente una delle migliori cartucce disponibili per Nintendo. (Cartuccia Nintendo)

Mickey Mouse

Atari ST, CPC, C64, Amiga

GENERE	AZIONE	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆☆
INTERESSE	16	**SUONO**	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	**PREZZO**	15000-29000

Mickey si lancia all'assalto del castello degli orchi... Scopo: barricare le porte di ciascuna sala della grande dimora, affrontare una strega e poi il re degli orchi in persona. Il disegno dei quadri è simpatico benché relativamente semplice. Mickey affronta dall'inizio della sua missione numerosi nemici sulle scale del castello. Nelle sale, quattro sotto-giochi permettono poi al nostro eroe di raccogliere chiodi, tavole e un martello utili per sbarrare le porte. Queste parti si risolvono in giochi arcade molto semplici, come inseguimenti in un labirinto, giochi di scala, eccetera. Non proprio indimenticabili, queste partite hanno almeno il merito di arricchire lo scenario. Più ludico che strategico, questo programma è, come principio, simile a Bobo: un gioco semplice ma abbastanza difficile e buffo da motivare gli appassionati. La versione ST è convincente. Considerati gli 8 bit, la versione C 64 propone una grafica di qualità, ma un'animazione che manca di scioltezza. I suoni sono del pari deludenti. Il CPC mantiene un'animazione fluida, ma presenta un'ambientazione diversa e meno riuscita rispetto alle altre versioni.
(Dischetto Gremlin)

Obliterator

Amiga, Atari ST

GENERE	NAVALE COMBAT	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆☆
INTERESSE	16	**SUONO**	☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	**PREZZO**	45000

Obliterator è un guerriero preparato per tutta la vita al combattimento. La vostra missione: distruggere i centri nevralgici di una nave nemica e riportare sulla Terra tutti i dati della sua memoria... Messo a punto dalla Psygnosis, Obliterator somiglia stranamente al Barbarian della stessa società. Si ritrovano lo scrolling trasversale, la vista di profilo, l'impiego dei tocchi "a basso schermo" per l'avanzamento del guerriero. Scenario a parte, l'avventura riprende tutte le caratteristiche del genere: raccolta di armi e munizioni, numerosi ascensori e teletrasportatori... La realizzazione grafica di questo gioco è in ogni caso di gran qualità. La colonna sonora mescola musica e rumori, l'animazione mette in scena superbi salti o capriole e l'ambiente della base è accurato e preciso. Restano infine da notare i piccoli "più" del gioco e in particolare l'opzione "salvaguardia" disponibile in certi momenti, un'opzione molto benvenuta dal punto di vista della vitalità del gioco. Un programma certo molto classico, ma così accurato e convincente che sarebbe un peccato non conoscerlo. Per quanto riguarda la versione ST: l'animazione è più rapida, ma il sonoro e i colori dello schermo meno brillanti. (Dischetto Psygnosis)

Out Run

A.ST,C64, Amiga Spect.,C. Sega

GENERE	GUIDA AUTOMOBILE	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆☆
INTERESSE	16	**SUONO**	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	**PREZZO**	15000-67000

Out Run è da tempo il piacere degli amatori delle sale giochi. Adattato su microcomputer, la corsa perde certo un pò di tono. Si tratta tuttavia di un buon gioco d'azione. Il vostro bolide, una Ferrari Testarossa decapottabile, attende sulla linea di partenza. Un gioco vigoroso che si accende, si preme il joystick ed ecco il primo rettilineo... L'animazione di questa versione Atari ST è gradevole e fluida con qualche difetto per quanto riguarda la gestione degli altri sprites, auto, ponti di pietra, ecc. Altro handicap, la debolezza dei suoni. Mentre la musica di accompagnamento è inebriante, il rombo del motore è piuttosto deludente. Ma non crediate che questa versione non abbia pregi! La resa degli incidenti è, per esempio, spettacolare. Altro vantaggio, la versione ST permette, al contrario delle versioni 8 bit, di modificare il proprio percorso con degli incroci sulla pista. La versione Spectrum è eccellente a livello di sonoro.
Per quanto riguarda la Console Sega, il gioco conserva tutto il suo divertimento. Effetti sonori convincenti, ambienti accurati, peccato che il pilota non venga espulso in caso di incidente!
(Dischetto Sega)

Platoon

Amiga, CPC, ST, C64,Spect., PC

GENERE	AZIONE	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆
INTERESSE	17	**SUONO**	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆☆	**PREZZO**	18000-49000

Cinque uomini si lanciano in una lunga epopea bellica. Platoon è un gioco di azione/avventura. Mescola in questo senso uno scenario complesso ad un'azione al 100%. Gli schermi di gioco sono molteplici: si tratta all'inizio di una classica vista di profilo 3D (scrolling orizzontale) dove il vostro personaggio affronta molti nemici. Vengono poi il passaggio di un ponte, la visita di un villaggio, l'incredibile attraversamento di un tunnel, l'attacco di notte con i razzi illuminanti, ecc. Per il tunnel lo schermo si divide in due finestre: una vista a 3D di fronte e una finestra in piano. L'azione, spossante e molto avvincente, si accoppia alla strategia: raccolta di munizioni, distinzione tra nemici e amici, indizi, trappole. Un programma grandioso che ripercorre a meraviglia l'omonimo film. Vicino alla versione per C 64, l'adattamento su CPC è riuscito. La grafica è chiara e l'animazione senza difetti. La versione Spectrum soffre di un sonoro troppo debole, ma rimane convincente, come pure la versione PC. Ma che dire della versione ST, una "piccola partita" in cui il nemico vi spara prima ancora di essere sullo schermo e dove la grafica non trae mai vantaggio dalle possibilità dei 16 bit? (Dischetto Ocean)

Road Wars

Amiga, C64, Spectrum

GENERE	AZIONE	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆☆☆
INTERESSE	17	**SUONO**	☆☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	**PREZZO**	35000

La strada fugge in una prospettiva che stordisce. I bordi della pista sfilano a tutta velocità da ogni lato dello schermo, lasciando al giocatore giusto il tempo di accorgersi dei nemici che lo bombardano, gli bloccano più in là il passaggio... I due concorrenti di questa corsa contro la morte hanno proprio di che tenere occupati i loro joysticks! I due veicoli lanciati a tutta velocità tirano proiettili su tutto quanto si muove e sembrano volare, talvolta chiusi in se stessi per far esplodere un ostacolo, talvolta aperti per lasciar spuntare due cannoni vendicatori. Ma lo scopo del modo a due giocatori permette molte strategie. La prima consiste nel far lega con il vostro compagno per far esplodere il bonus, l'altra a spingere il vostro concorrente per i fori della ringhiera! Road Wars è una delizia grafica e sonora.
Animazione sciolta, scene splendide con colori sfumati che danno la sensazione della prospettiva, colonna sonora travolgente (musica e rumori), di che non mettere più piede nella sala giochi favorita! La versione C 64 è meno avvincente, graficamente più semplice e poco precisa a livello di collisione tra sprites. (Dischetto Melbourne House)

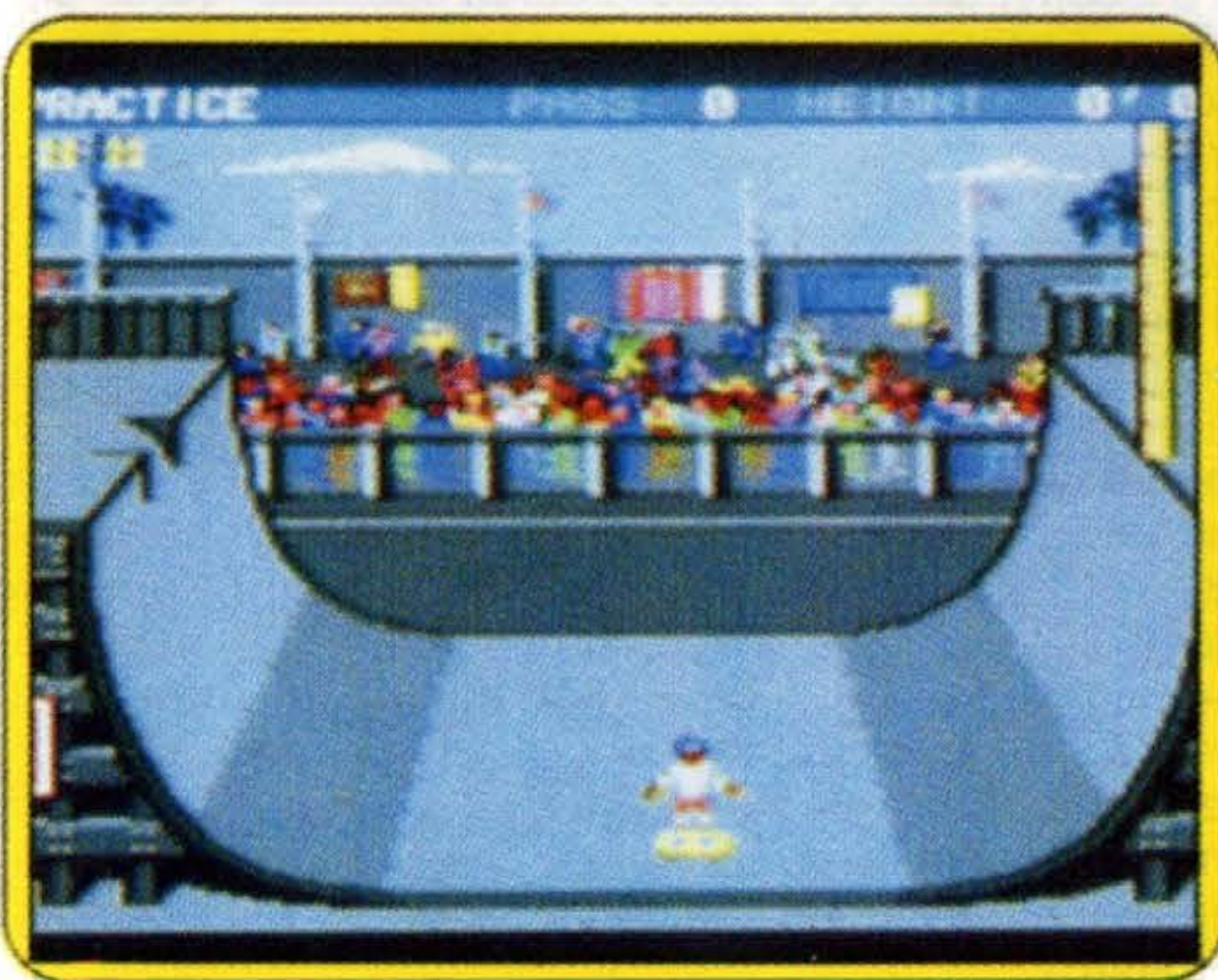
Shinobi

Console Sega

GENERE	AZIONE/ART. MARZ.	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆☆
INTERESSE	17	**SUONO**	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	**PREZZO**	67000

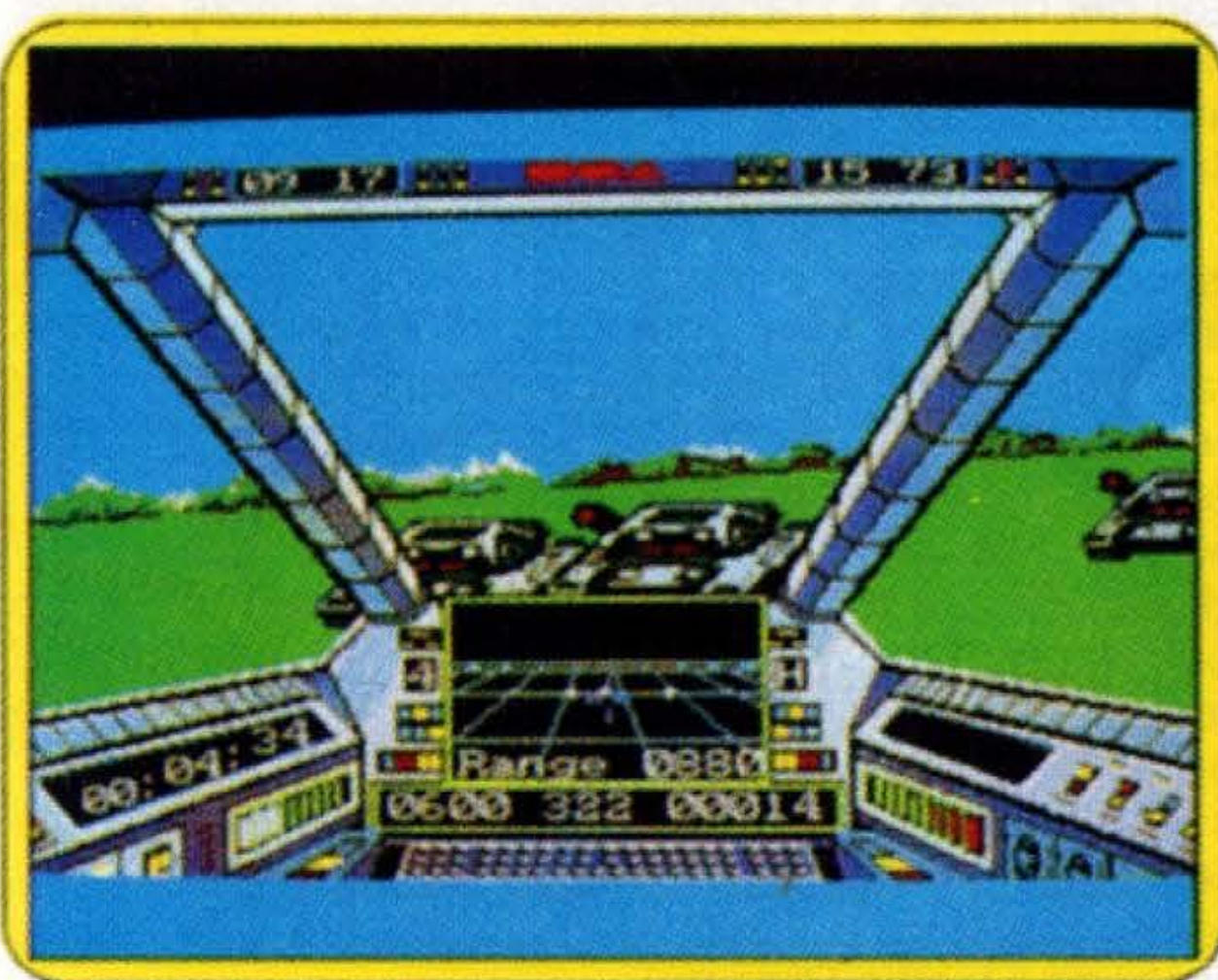
Adattata dalle sale giochi, quest'avventura vi tuffa nell'universo violento dei Ninja. Voi venite in aiuto a dei bambini fatti prigionieri dal nemico. Cinque missioni in tutto, ciascuna chiusa da un combattimento contro un temibile avversario. I vostri mezzi di difesa si limitano all'inizio della partita a calci e pugni. E' pure possibile lanciare contro il nemico i pericolosi shuriken, stelle affilate...
Si tratta soprattutto di un gioco d'azione, ma la strategia è importante. Così, per combattere certi nemici, bisognerà lanciare uno shuriken negli occhi dell'avversario, cosa che obbliga il giocatore a saltare per tirare.
La resa grafica di questa missione è superba. Il gioco oscilla tra due punti di vista distinti. Da un lato, uno scrolling laterale per i combattimenti classici, dall'altro una vista di fronte a 3D superba che vi permette di guardare un Ninja negli occhi! Man mano che si avanza, si raccolgono nuove armi, sciabole e anche bombe per uccidere a distanza. La molteplicità di nemici, la varietà della grafica e la strategia dei combattimenti fanno di questo gioco uno dei must del genere su Sega.
(Dischetto Sega)

Skate Or Die

C64, PC, Apple II Spectrum

GENERE	SKATEBOARD	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆☆☆
INTERESSE	17	**SUONO**	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆☆	**PREZZO**	14900-69000

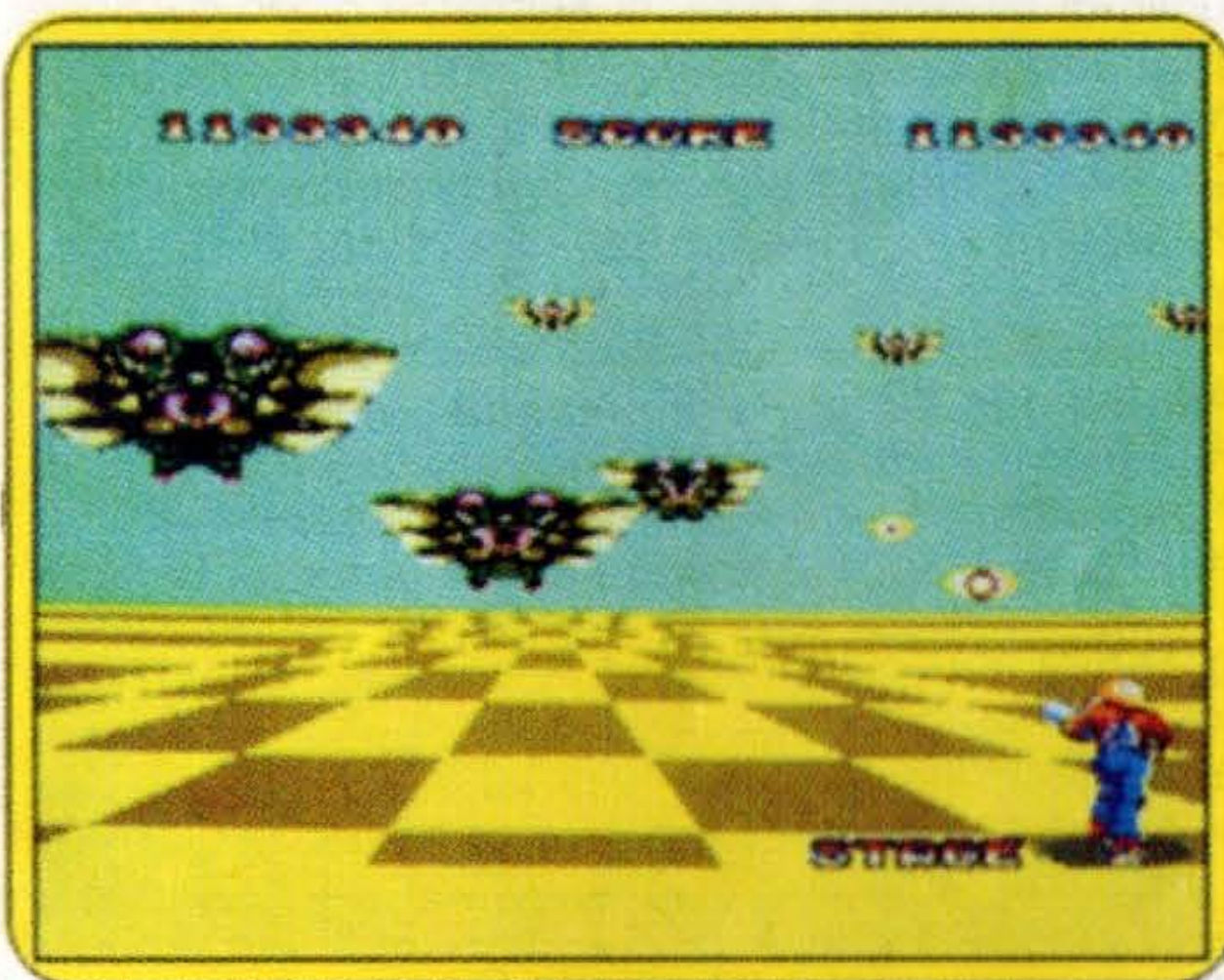
Un pò come le compilation sportive della societa' Epyx (Summer, Winter o World Games), Skate or Die vi propone tutta una serie di prove che vanno dalle figure acrobatiche alla corsa su strada. Il giocatore beneficia di un'animazione fluida. La grafica è graziosa, gli sprites forse troppo piccoli, benché questa situazione permetta di visualizzare una vasta porzione delle piste. Certe prove possono essere giocate in due.
Per la strada ingombra di bidoni delle spazzatura, auto e altri ostacoli, due giocatori si disputano l'esito della corsa. Colpi di piede o salti in alto, il divertimento di questo sport è incredibile. Lo stesso per quanto concerne la corsa contro il tempo, una vertiginosa discesa singola nei viali di un parco. E' certamente la più bella nell'insieme delle prove. Se si eccettua la lentezza di caricamento delle diverse fasi di gioco, questo programma non possiede alcun difetto su C 64. E' possibile allenarsi, salvare in memoria il punteggio e organizzare veri campionati. Il contesto sonoro del programma è efficace quanto lo permette il computer. E per finire, segnaliamo che Skate or Die è annunciato prossimamente su Amiga... (Dischetto Electronic Arts)

Skyfox II

PC, Amiga, C 64,

GENERE	AZIONE	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆☆
INTERESSE	16	**SUONO**	☆☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	**PREZZO**	29000-59000

Il pilota esamina con attenzione le diverse missioni che gli vengono proposte. Gli Xenomorfi invadono l'universo... Occorre reagire e lanciare la propria nave nello spazio. Lo schermo di gioco della versione Amiga è superbo. Tuffandosi nel bel mezzo di una pioggia di meteoriti. La vostra astronave spinge a fondo i reattori e punta su una base attaccata dal nemico. Sul radar più o meno zoomato, i nemici si avvicinano pericolosamente alla stazione. All'improvviso vi appaiono davanti, navi a 3D splendide e varie che ruotano su loro stesse con un'animazione estremamente fluida. Per agire, tre armi: mine che ci si lascia dietro, missili che si tuffano nelle profondità dello spazio o i classici laser, più diretti e spesso molto efficaci. Si dovrà inoltre ritornare spesso alle basi per riparare la nave. Più d'azione che di strategia, questo programma trae vantaggio da un contesto grafico e sonoro ammirevole su Amiga. La versione PC è molto fluida ma possiede come sempre effetti sonori piuttosto ridotti. Si può giocare con la tastiera, il joystick o il mouse. La versione C 64 è, infine, molto ben realizzata, più convincente che sul PC.
(Dischetto Electronic Arts)

Space Harrier

Sega, Atari ST, C64, Am., CPC

GENERE	ARCADE	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆
INTERESSE	15	**SUONO**	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	**PREZZO**	16000-29000

Un quadro indimenticabile: visto di spalle, l'eroe salta, spazza tutta la superficie dello schermo per irrorare l'orizzonte di scariche laser. Space Harrier lascia le sala giochi per invadere i microcomputer. La versione 3D disponibile su Sega è, con la sua omologa su ST, molto riuscita. Su Sega è possibile utilizzare gli occhiali "in rilievo" che danno profondità alla scena. L'azione è tra le più rapide. Impossibile visualizzare tutti i nemici se si resta al centro dello schermo. Bisogna senza sosta saltare di lato, memorizzare gli avversari in un batter d'occhio e poi usare a fondo il laser. Geniale ma spossante... su Sega, la definizione degli sprites è talvolta un pò vaga. La versione ST ha eliminato questo handicap. L'animazione è precisa e le scene che vi cadono addosso molto varie e riuscite. Considerati gli 8 bit, C 64 e Amstrad CPC propongono un gioco avvincente per quanto riguarda l'effetto di velocità e di profondità dell'azione. L'animazione è corretta e così pure il sonoro. E' solo a livello di grafica che non va, in particolare per il CPC. Gli sprites sono troppo piccoli e semplici e si accavallano continuamente.
(Dischetto Elite)

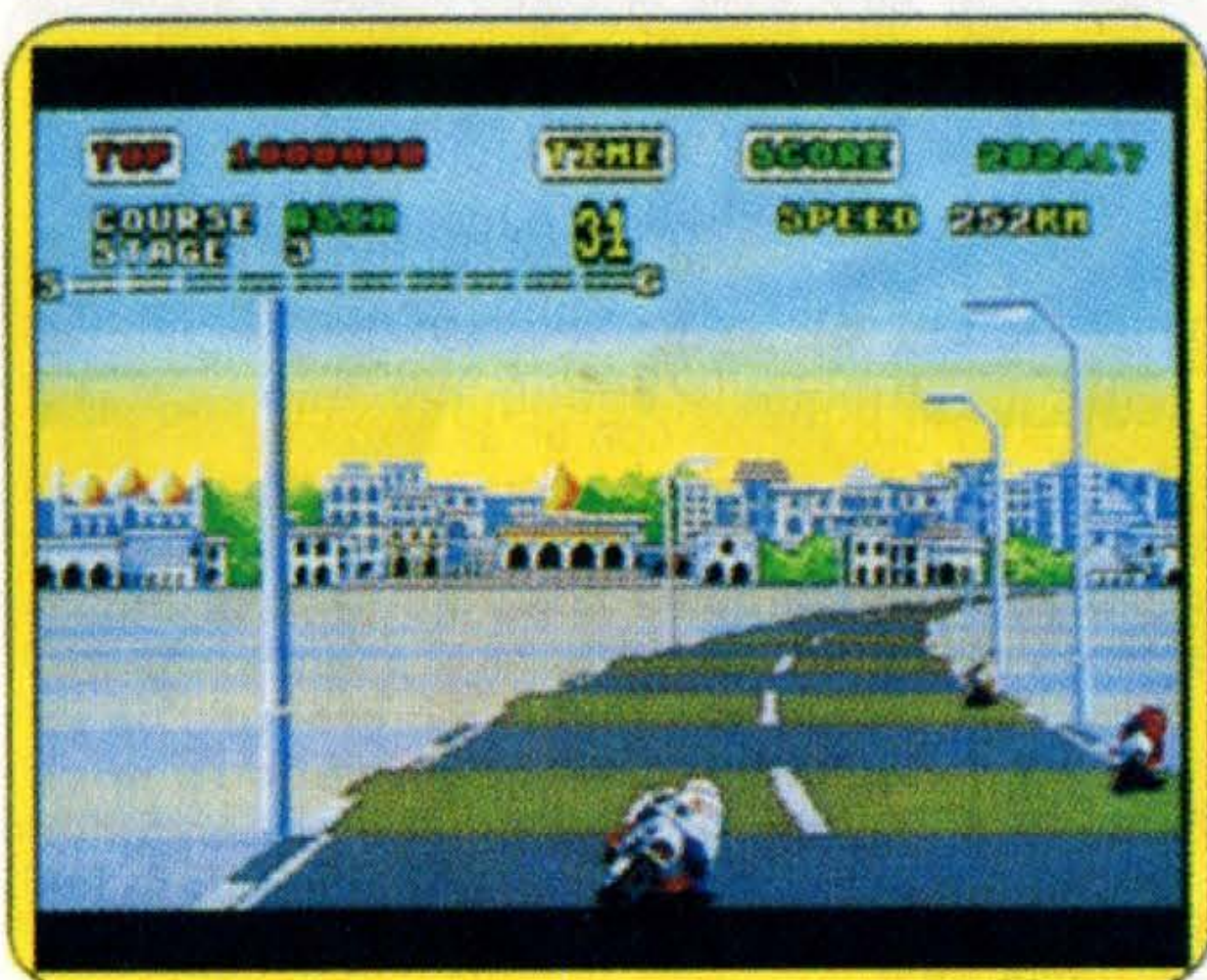
Star Treek

Atari ST, C64, Mac

GENERE	ADVENT. AZIONE	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	17	SUONO	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	PREZZO	18000-69000

Spock, Sulu o Scotty, gli eroi di questa cerca spaziale hanno già compiuto le loro imprese su grande e piccolo schermo. L'adattamento su microcomputer di questa epopea riproduce bene lo scenario. L'astronave propone al giocatore numerosi schermi. Il quadro principale mostra l'interno della sala di comando. Con il mouse studiate uno per uno i personaggi e agite sui vari posti di pilotaggio. Il Sig. Sulu determina una rotta, il Sig. Spock vi fornisce un rapporto dettagliato sugli abitanti e la storia del sistema planetario di questa prima missione. La grafica dell'avventura è superba. I personaggi sono facilmente riconoscibili e le vedute esterne di un realismo che colpisce. Riguardo alla strategia, si tratta di passare continuamente da un posto di comando all'altro e ovviamente di dirigere numerosi combattimenti. L'animazione è sufficientemente fluida e la grafica 3D ben riproduce i movimenti dell'Enterprise. Questo programma accoppia con equilibrio avventura e azione. Sedurrà di più sicuramente, gli amatori degli omonimi film e serie televisive. Da notare che Star Trek è anche il nome di un gioco d'avventura testuale su C 64, PC e Apple. (Dischetto Firebird)

Super Hang On

Atari,, Amstrad CPC, Spectrum, Amiga

GENERE	CORSA MOTOCICLI.	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆☆
INTERESSE	18	SUONO	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	PREZZO	18000-39000

Per gli amatori del brivido e i fanatici delle corse in moto, Super Hang On trae il meglio dal suo adattamento dalle sale giochi ai microcomputer. Sorpassa su ST tutti i suoi potenziali concorrenti (Out Run, Super Cycle) e si guadagna senza problemi la "pole position"... Tutto inizia con la selezione di una pista (quattro livelli di difficoltà secondo il paese attraversato), degli effetti sonori o della musica (quattro motivi diversi) e si parte! Si spinge a fondo il joystick, si aspetta il primo rettilineo per inserire il tocco "nitro" del super reattore... Non vi è qui velocità da superare, tutto è perciò fondato sull'abilità con il joystick. Animazione senza difetti, grafica precisa ed effetti sonori convincenti, la resa del rilievo o degli slalom tra gli altri piloti è avvincente. Molto simile alla versione arcade, Super Hang On su microcomputer è una delle migliori corse/arcade attualmente disponibili. La versione Spectrum è pure emozionante, a parte il sonoro troppo semplice e monotono. Su Amstrad CPC, il sonoro è ancora deludente e la scelta dei colori offusca il piacere del pilota. La vitalità di questa corsa è tuttavia sufficiente a motivare il giocatore in queste due ultime versioni. (Dischetto Electric Dreams)

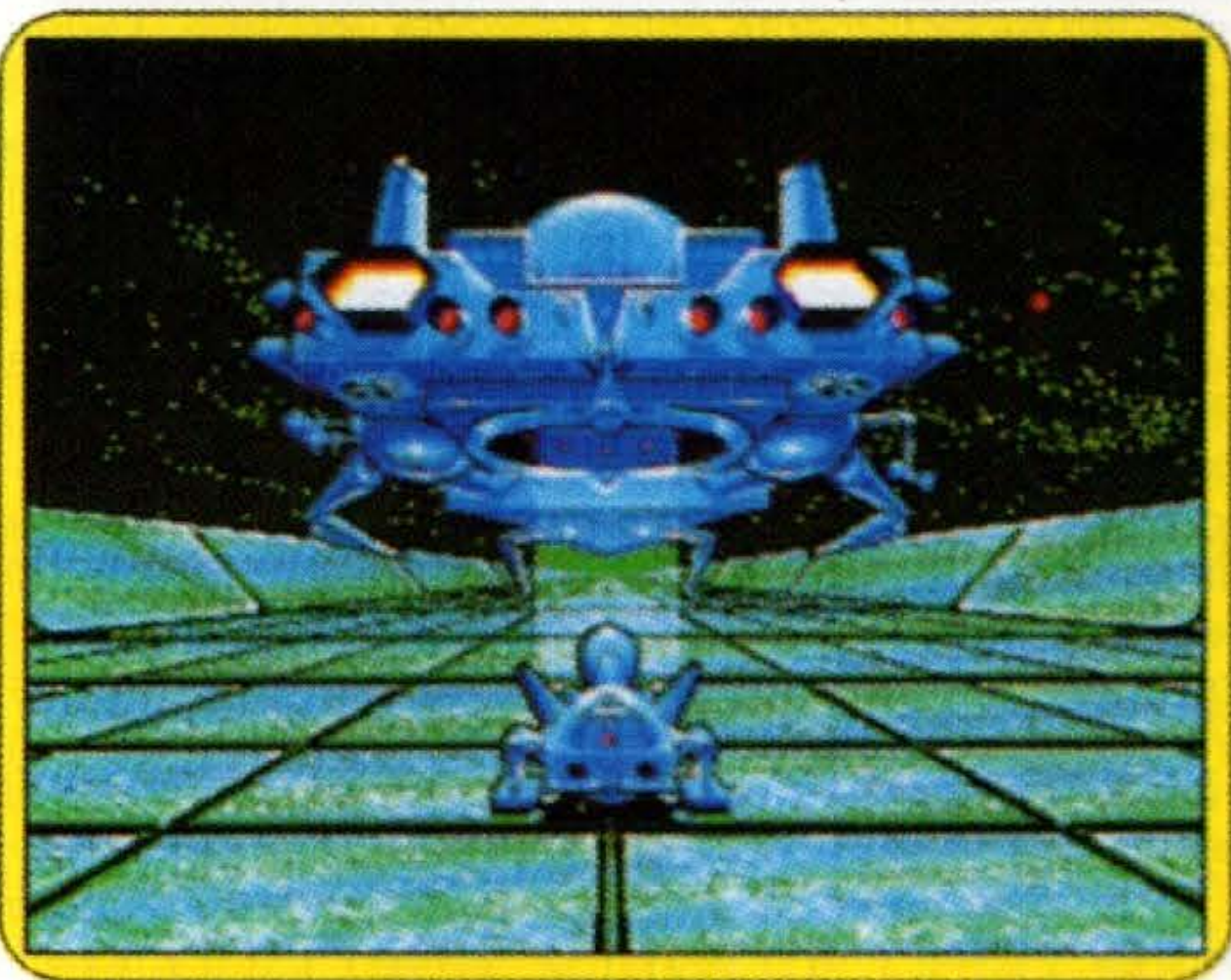
Three Stooges (The)

Amiga, PC, C64

GENERE	ADVENT./ARCADE	ANIMAZIONE	☆☆☆☆
INTERESSE	15	SUONO	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	PREZZO	29000-59000

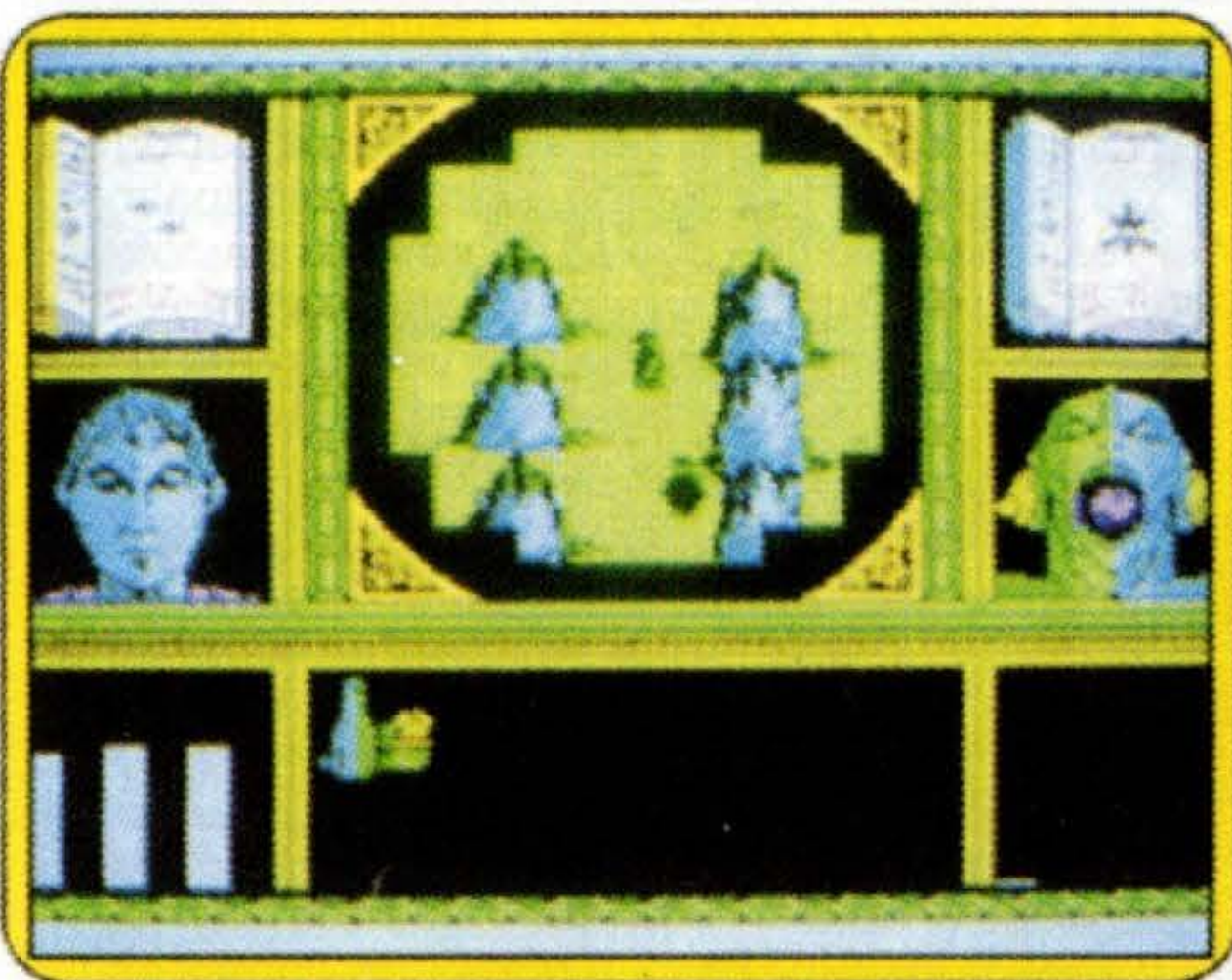
Sottile miscuglio di avventura, disegni animati e gioco d'azione, questo programma è sostenuto, come tutte le produzioni Cinemaware, da una grafica accurata. Lo scenario di questa cerca è piuttosto originale. Per salvare un orfanotrofio dalla distruzione da parte di un bulldozer, i tre Stooges e soprattutto Moe, il loro capo, partono alla ricerca di un po' di dollari. Questi nuovi Blue Brothers aprono nella parte alta dello schermo un quadro di icone. Si può sia raccogliere denaro, sia consultare gli annunci economici per trovare un lavoro. Tutto è dunque pretesto per l'arcade/humor. Battaglie con torte alla crema, corse-inseguimenti nei corridoi dell'ospedale per portare a termine un impiego di infermiere, il buon umore di questo programma sedurrà gli amatori dell'azione. Ma la strategia entra presto nella danza. Bisogna subito dominare il menu di icone. La rapidità della selezione si accelera continuamente e attenti alle caselle trappola. Un programma che "oscilla"! L'animazione di questa versione Amiga è molto superiore a quella del PC, che possiede tuttavia una grafica EGA superba. Il C 64 offre, dal canto suo, una grafica molto meno raffinata di quella delle due versioni sopra citate. (Dischetto Cinemaware)

Star Goose

Amiga, Atari ST

GENERE	AZIONE	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆☆
INTERESSE	15	**SUONO**	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	**PREZZO**	39000

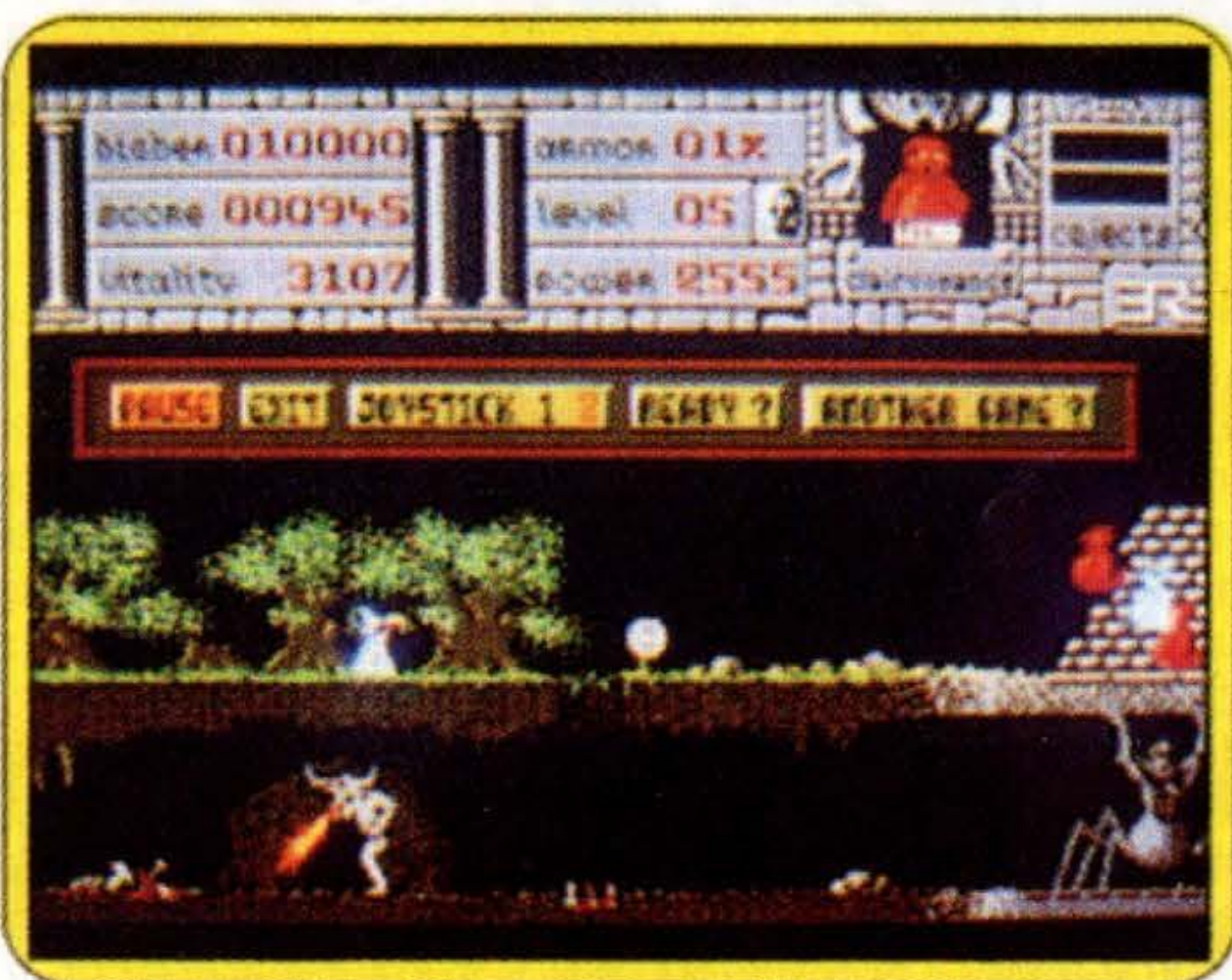
Una pista che sviluppa dei rilievi tortuosi, un curioso carro d'assalto munito di pattini e una serie di navi nemiche, ecco tutti gli ingredienti di questo "sparagli addosso" intelligente. Intelligente perché non basta sparare su tutto quanto si muove e poi lanciare il veicolo in un favoloso sprint... La strategia approfitta anche dei buchi e delle gobbe dell'universo. L'effetto è reso graficamente molto bene. Il carro, pilotato con il joystick o con il mouse, deve evitare i crepacci, individuare le mine nemiche e i suoi spari tengono conto dell'altezza dell'obiettivo, se per esempio questo è piazzato su un monticello. Si deve pure sorvegliare continuamente lo stato dei vostri scudi energetici e delle vostre munizioni. Tunnel speciali vi permetteranno di ricaricare i vostri serbatoi. Star Goose si avvale di un insieme grafica/suono convincente. Le scene sono varie e i vostri nemici numerosi e di razze diverse. Il gioco è infine molto difficile e solo una strategia meditata vi consentirà di vincere. E' per fortuna possibile, in caso di insuccesso, ricominciare la partita dal momento della vostra sconfitta. Una innovazione poco comune e molto pratica che si spera verrà imitata. (Dischetto Logotron)

Wizard Warz

Spectrum, C64

GENERE	RUOLO/ANIMATO	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆
INTERESSE	16	**SUONO**	☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆☆☆	**PREZZO**	15000-18000

Questo gioco di ruolo rispetta parola per parola la tradizione. Giovane mago in cerca di sapere, voi andate a cercare di detronizzare i sette signori di questo mondo. L'azione si riassume in una serie di combattimenti. Voi avete, all'inizio della partita, scelto quattro incantesimi specifici. Dalla scelta dipenderà il successo della vostra missione. La logica vuole che si raccolga, per ciascun combattimento vinto, un oggetto preciso. Si dovrà in seguito barattare questo indizio in una delle città. Dopo sei di queste vittorie, vi rimangono da combattere una trentina di nemici che vanno, di nuovo, grazie alla loro morte, a migliorare uno dei tre aspetti del vostro personaggio: potenza fisica, mentale e intellettuale. Questo programma è interessante per due motivi: primo perché va a riempire la mancanza di programmi "Dungeons and Dragons" sullo Spectrum, secondo perché propone un gioco tradizionale ma non monotono. La grafica di questa cerca è molto conveniente per uno Spectrum (schermo diviso in finestre, scene molto precise). Riguardo all'animazione, oltre ai combattimenti, il personaggio si maneggia molto bene con il joystick. Poco sonoro infine, se non una musica di sottofondo. (Dischetto GO)

Warlock's Quest

Atari ST, Amiga

GENERE	AZIONE/STRATEGIA	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆
INTERESSE	16	**SUONO**	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆☆	**PREZZO**	39000-69000

Warlock's Quest si evidenzia dai primi minuti di gioco per la sua grafica molto accurata e varia. I mostri che affrontate in questa lotta contro il male rappresentano una buona trentina di specie differenti. La vostra missione consiste nel recuperare otto oggetti magici disseminati sul suolo e nelle profondità di questo inferno. Il quadro di gioco divide lo schermo in due finestre: in alto un quadro mostra il vostro quoziente vitale, la potenza del vostro bastone magico, il vostro livello di protezione, il livello di gioco (tre possibilità), i nemici presenti, eccetera. In basso l'azione giunge al culmine. I quadri sono molto gradevoli con una grafica elevata, pieni di dettagli, di mostri o di oggetti nascosti. La strategia vi obbliga a discendere continuamente nei sotterranei e a risalire al suolo, il tutto in un continuo sparare. Ma attenzione, la vostra arma non può, sfortunatamente, sparare senza sosta. La sua effettiva potenza non vi permette che due scariche consecutive, poi bisogna attendere per alcuni pericolosissimi secondi. Segnaliamo infine che questo game è corredato da un sonoro corretto, anche se forse non è all'altezza della grafica... Il gioco non è per questo meno appassionante. (Dischetto Ere Informatique)

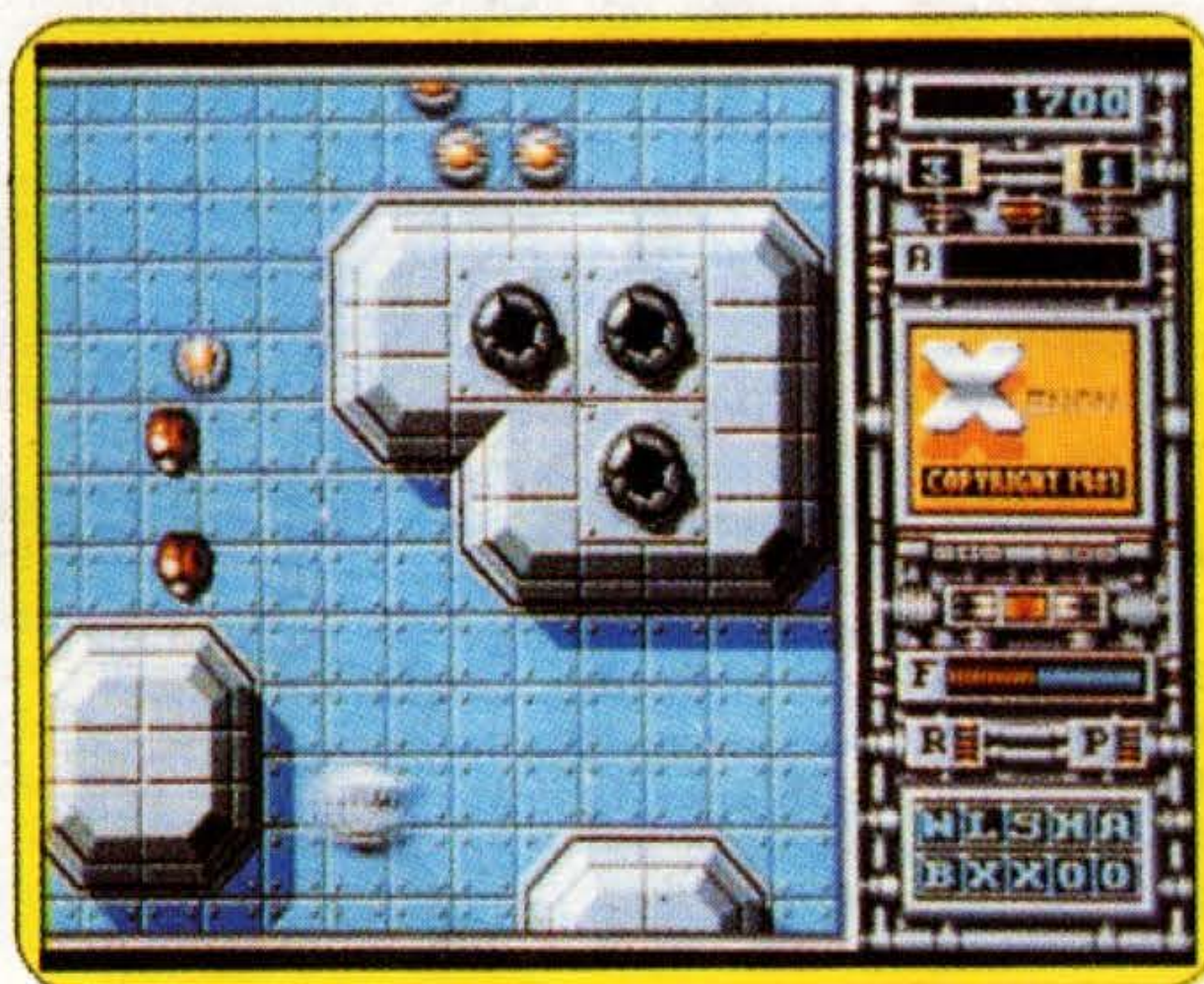
Renegade

C 64, Amstrad CPC, Spectrum

GENERE	AZIONE/COMB.	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆☆☆
INTERESSE	15	**SUONO**	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆☆	**PREZZO**	39000

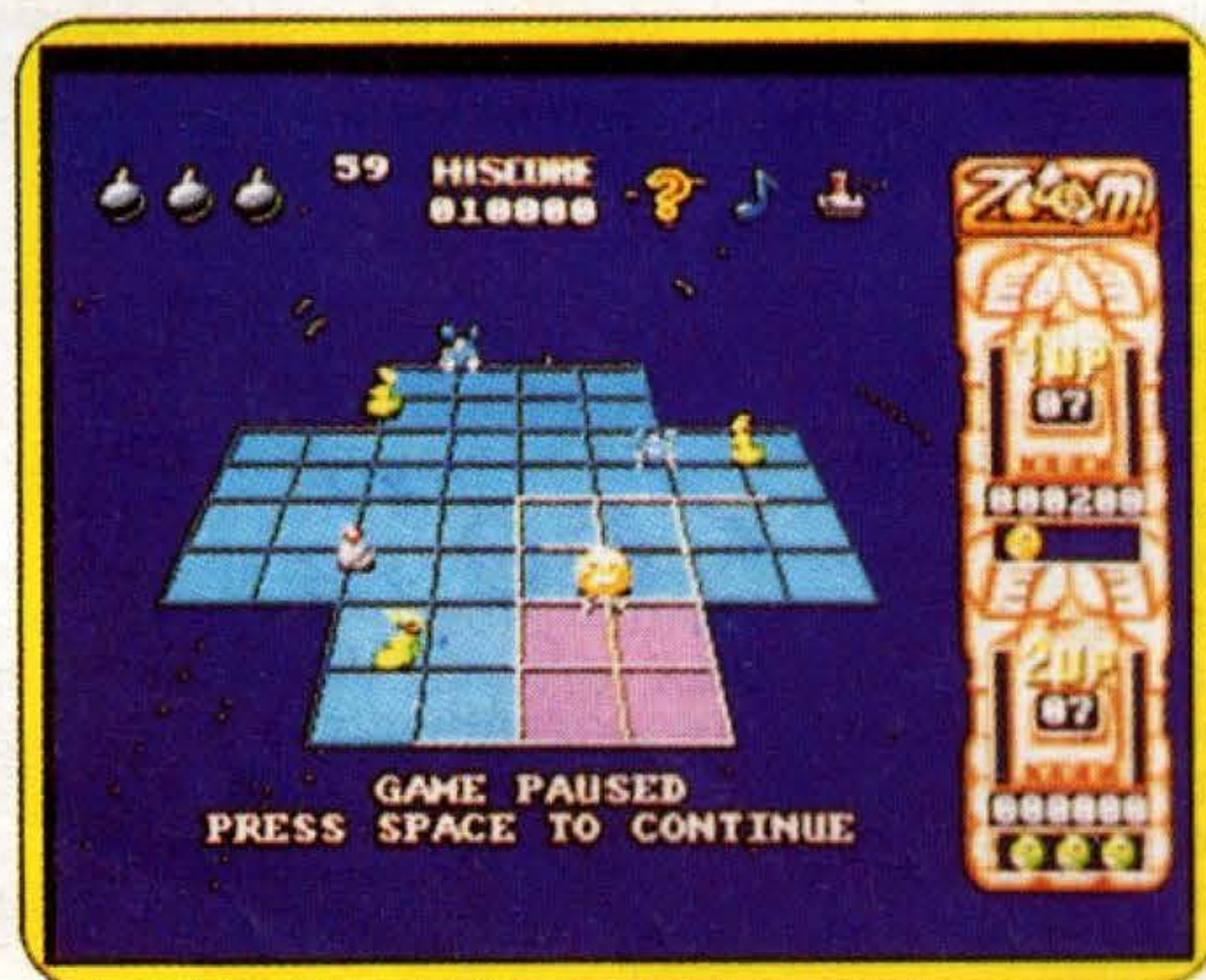
Renegade, seguito recentemente dalla seconda versione, Target Renegade, è la gioia di tutti gli amanti dei combattimenti. La realizzazione più bella si ha su C 64. Il vostro eroe, un ragazzo muscoloso, deve affrontare orde di teppisti armati di catene di biciclette o di mazze da baseball, fanciulle dalle bionde chiome, non proprio femminili nel loro modo di lottare.
Le scene sono superbe e soprattutto fanno molto "atmosfera" da bassifondi. Marciapiedi deserti di metrò, parcheggi sotterranei, della serie nera che appassiona. Il combattimento è molto divertente. Non davvero simulatore, il numero di colpi è sufficiente perché ci si faccia prendere dal gioco. La strategia è inebriante. Si può spingere il nemico a pugni fino a che non cade sui binari. In seguito occorre prendere un'arma per difendersi meglio. Le scene sono infine varie e offrono una progressione lenta, difficile ma ben dosata. Le versioni disponibili su CPC e Spectrum sono purtroppo meno ben realizzate che su C 64. Grafica più semplice, personaggi più piccoli e meno ben animati, non si ritrova davvero il piacere del gioco su C 64.
(Dischetto Imagine)

Xenon

Atari ST, Amiga

GENERE	SHOOT-TEHM-UP	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆☆☆
INTERESSE	15	**SUONO**	☆☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	**PREZZO**	35000

Un programma del genere di Goldrunner... Davanti allo scenario relativamente costante degli shoot'em-up, gli ideatori di questo tipo di gioco dovranno rispondere a due imperativi: la performance tecnica e i "più" strategici. Per Xenon, si tratta principalmente della forma del vostro veicolo che può all'improvviso trasformarsi da jet in hovercraft e viceversa. Il terreno di gioco è ampio sullo schermo e una finestra speciale vi permette di visualizzare lo stato dei vostri scudi e il numero di vite che vi restano. Per perfezione tecnica, questo programma è ancora superiore al già molto interessante Goldrunner. Lo sforzo è stato rivolto al disegno dei nemici ed alla loro animazione. La strategia, oltre all'aspetto del vostro veicolo, si avvale di diverse opzioni speciali. Durante il gioco alcuni bersagli lasciano apparire caselle contrassegnate dalla A alla Z. Sta a voi apprendere il valore di tali bonus. Alcuni moltiplicano il vostro armamento, altri distruggono tutti i nemici visibili e altri ancora hanno un effetto nefasto sul vostro veicolo... Le versioni Amiga e ST di Xenon sono simili. La perfezione grafica è però più impressionante su ST.
(Dischetto Melbourne House)

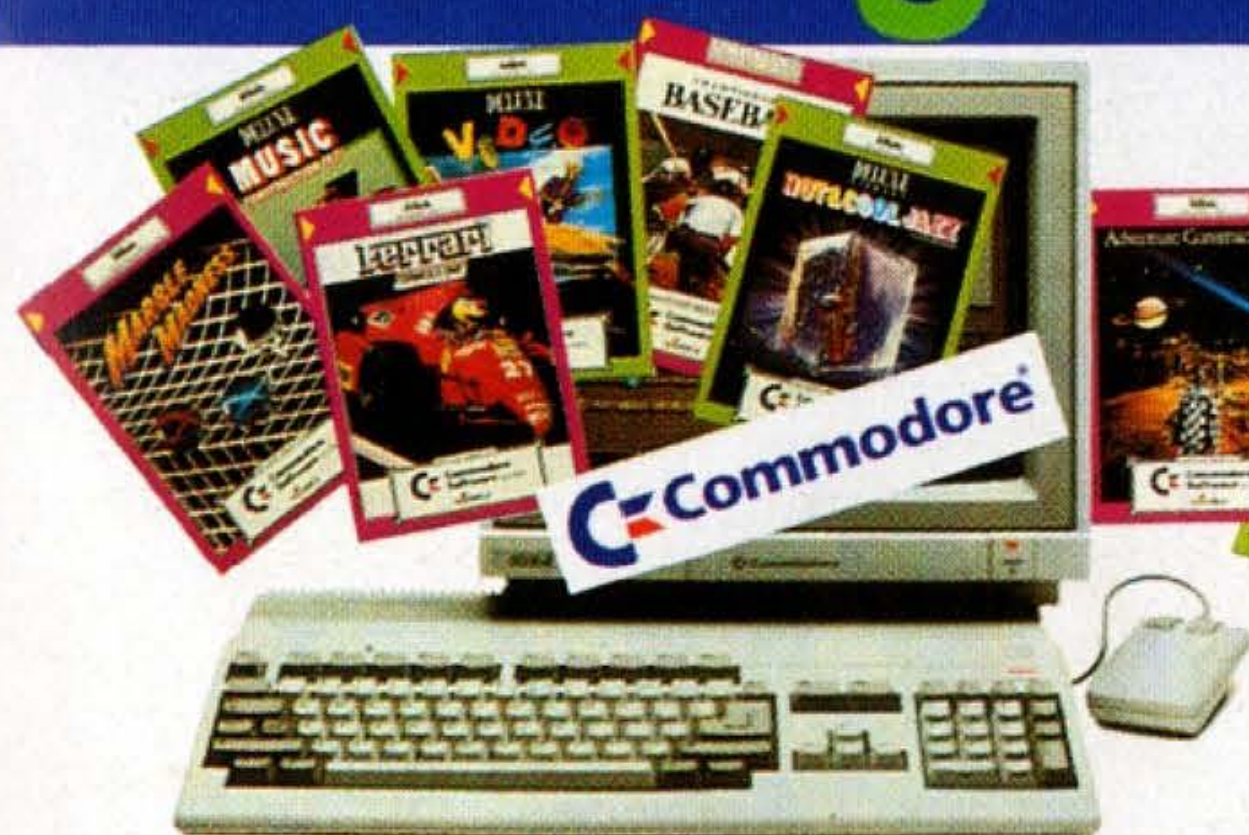
Zoom

Amiga

GENERE	AZIONE/RIFLES.	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆
INTERESSE	14	**SUONO**	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	**PREZZO**	45000

Cinquanta livelli di gioco, una dozzina di gradi di difficoltà, il compito è pesante... Zoom appartiene alla famiglia dei programmi semplici ma originali. Proprio come Tetris, Boulder Dash o Bubble Ghost, questo programma apre uno scenario semplice che sviluppa molto fortunatamente numerose strategie e... un'azione trepidante! Ecco la nostra missione: si tratta di colorare delle piattaforme molto semplici, composte da piastrelle quadrate. Per colorare un quadrato, basta girargli attorno. Infantile, sì, ma bisogna pure tener conto di alcuni guastafeste che si sforzano di distruggervi o di lavare il terreno dietro di voi. La strategia consiste dunque nell'evitare il nemico e scoprire il tragitto che vi consentirà di colorare il maggior numero di piastrelle nel minor tempo possibile. Il dinamismo di questo gioco si accompagna a un sottile humor. Il disegno dei personaggi è buffo, la musica che fa da sfondo all'azione è avvincente. E, soprattutto, è la difficoltà del gioco che sedurrà gli amatori di rompicapo e di giochi d'azione. Una difficoltà particolarmente ben dosata lungo i diversi quadri. Un programma che mostra che è ancora possibile divertirsi senza sparare con il laser. (Dischetto Discovery Software)

VIDEOGIOCHI C64
E' SEMPRE PIU' GRANDE

Dopo lo strepitoso successo ottenuto dal primo grande concorso, VIDEOGIOCHI C64 ricomincia a premiare la fedeltà dei suoi lettori. Col numero 11, VIDEOGIOCHI C64 riparte con un nuovo grande concorso che mette in palio altri fantastici premi: un computer Amiga 500 e 10 pacchetti software della serie Original Software Commodore by CTO.

Corri in edicola.

VIDEOGIOCHI C64:
Il settimanale sempre pieno di sorprese.

INSERT COIN

FLIP-FLAP-FLOP

I Flippers sono come noi, diventano sempre più birboni. Dopo Hardbody e la sua nana culturista, ecco tutti i nuovi flips che espongono la gattina calda, da riscaldare fra le vostre braccia potenti, muscolose e pelose!

ARENA *(Gottlieb)*

ARENA è immersa nella fantasia eroica con solo due flippers e nessun bumper, ma uno scenario vicino al gioco d'avventura: se voi distruggete il bersaglio del "muro", dovrete combattere il guardiano per poter accendere la palla-extra nella fossa degli inferi, stranamente collocata in alto (all'apparecchio), in un luogo che sembrerebbe più adatto al paradiso. Una grossa rampa di lancio attraversa il flipper in diagonale e permette di ripartire con il lancio della palla o di affrontare gli inferi! Vade retro Gottliebas!

ROCK *(Primo)*

ROCK ha certo un suono infernale ed anche un tavolo molto ingombro, pieno di lampi e d'elettricità: "Rock gets the ball rolling"! Rock è stato il primo flipper presentato con una colonna sonora sofisticata, composta da Ken Hale. Fece sensazione fin dalla sua presentazione all'A.M.O.A. Show di Chicago nel 1985.

RAVEN (Primo)

Forse i vostri giochi mancano un pò d'azione? Non ci sono problemi, essa è là pronta a venire in vostro soccorso.

Chi è costei? Ma Miss Raven, certo. Le sue cartuccere le fanno da reggiseno ed Eric Satyre ("Sex Machines") comincia a sbirciare con aria strana Insert Coin. Si sconfina nel suo campo! **RAVEN** presenta opzioni interessanti, come la miss del resto... Il campo di battaglia è diviso in due parti e presenta la particolarità di lasciarvi giocare da un lato quando la pallina affronta una delle due rampe che sovrastano i campi di battaglia. La colonna sonora composta da Ken Hale, è ricca effetti speciali e suoni di guerra. Mi dimenticavo: Raven possiede un'altra dotazione, un elicottero che si muove all'interno del flipper. Non è un flipper per ragazzini!

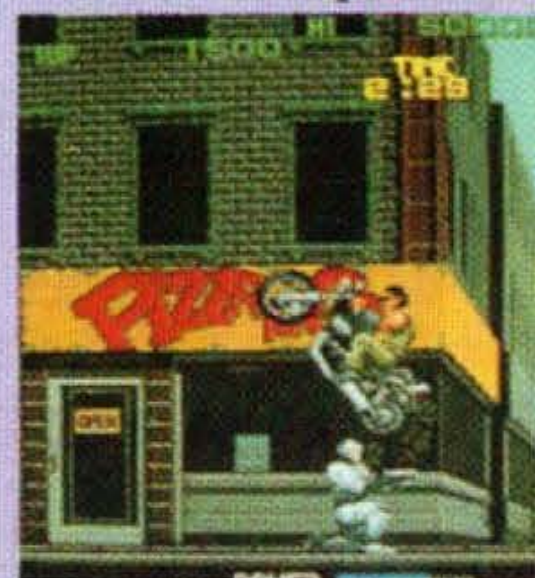
TORPEDO (Data East)

TORPEDO riproduce il simbolo fallico ad oltranza, con siluri ovunque. Il capitano ha l'aria molto occupata, attorniato da tre piccole "marines" spigliate (quella di centro ha degli argomenti di peso...), che aprono in Torpedo è degna di quella d'una corazzata, ci sono persino (all'interno) dei micro switches con contatti in oro! Le tre rampe evocano le montagne russe d'un luna-park ed è possibile avere fino a tre palline in gioco allo stesso tempo. Tutto si svolge attorno a dei siluri ed il risultato è sorprendente: alla fine, l'imbarcazione nemica cola a picco al centro del flipper! Si è

pregati di portarsi il salvagente ed il proprio strofinaccio!

ROBOCOP (Data East)

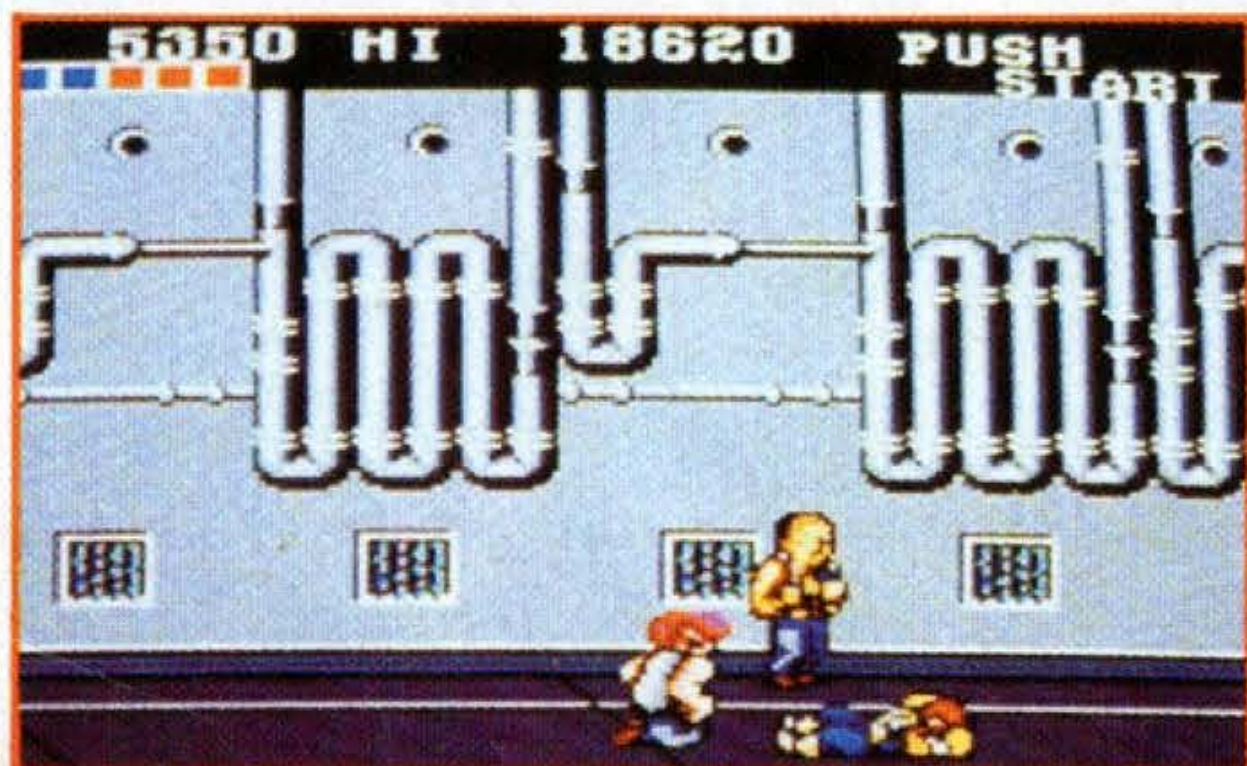
Trapianto riuscito
Ecco infine l'adattamento del film su computer 8 bits, prima su CPC, quindi su C64 e Spectrum. Le versioni 16 bits usciranno al più presto ed il film esce anche in video. Era ora! Il gioco riprende esattamente la sceneggiatura del film: in un prossimo futuro, la firma Omni Consumer Products è responsabile del mantenimento dello ordine nella città di Old Detroit. OCP provoca essa stessa la morte di parecchi dei suoi poliziotti, al fine di far accettare il progetto ED-209, un robot assassino di quattro tonnellate! Questo progetto è finalmente respinto a vantaggio d'un robot più abbordabile: Robocop, un corpo di sbirro morto "bionizzato" con gli istinti superstiti del poliziotto che guidano i circuiti preprogrammati, un'entità controllata. Non ha previsto, però, che i ricordi di Murphy gli ritornani poco a poco nella memoria rendolo, come in Blade Runner, più umano... Robocop (alias Murphy) diventa così un super-poliziotto, relegando Starsky e Hutch al rango di accessori. Egli partirà a caccia dei cattivi della città e dovrà combattere il robot ED-209. Robocop è stato adattato per arcade da Data East e su computer da Ocean, che si è entusiasmato al progetto: "Abbiamo letto la sceneggiatura prima che il film fosse realizzato. Quando poi abbiamo visto il prodotto finito, siamo rimasti incantati. Si trattava in effetti di uno di quei films che sono un vero video gioco su celluloide e noi eravamo molto felici d'aver ottenuto i

diritti di adattamento. Abbiamo cercato di rispettare il più possibile la trama iniziale della sceneggiatura, prendendo uno ad uno gli elementi del film, per trapiantarli nel gioco ed aggiungendo i nostri elementi.

DOUBLE DRAGON

Yahouuu, ancora un Top su Sega! Il 1988 era l'anno del Dragone, e sarà facile dire che questa adattazione su console fa scintille. Non vale la pena di fare i detectives, aspettate piuttosto d'avere la cartuccia.

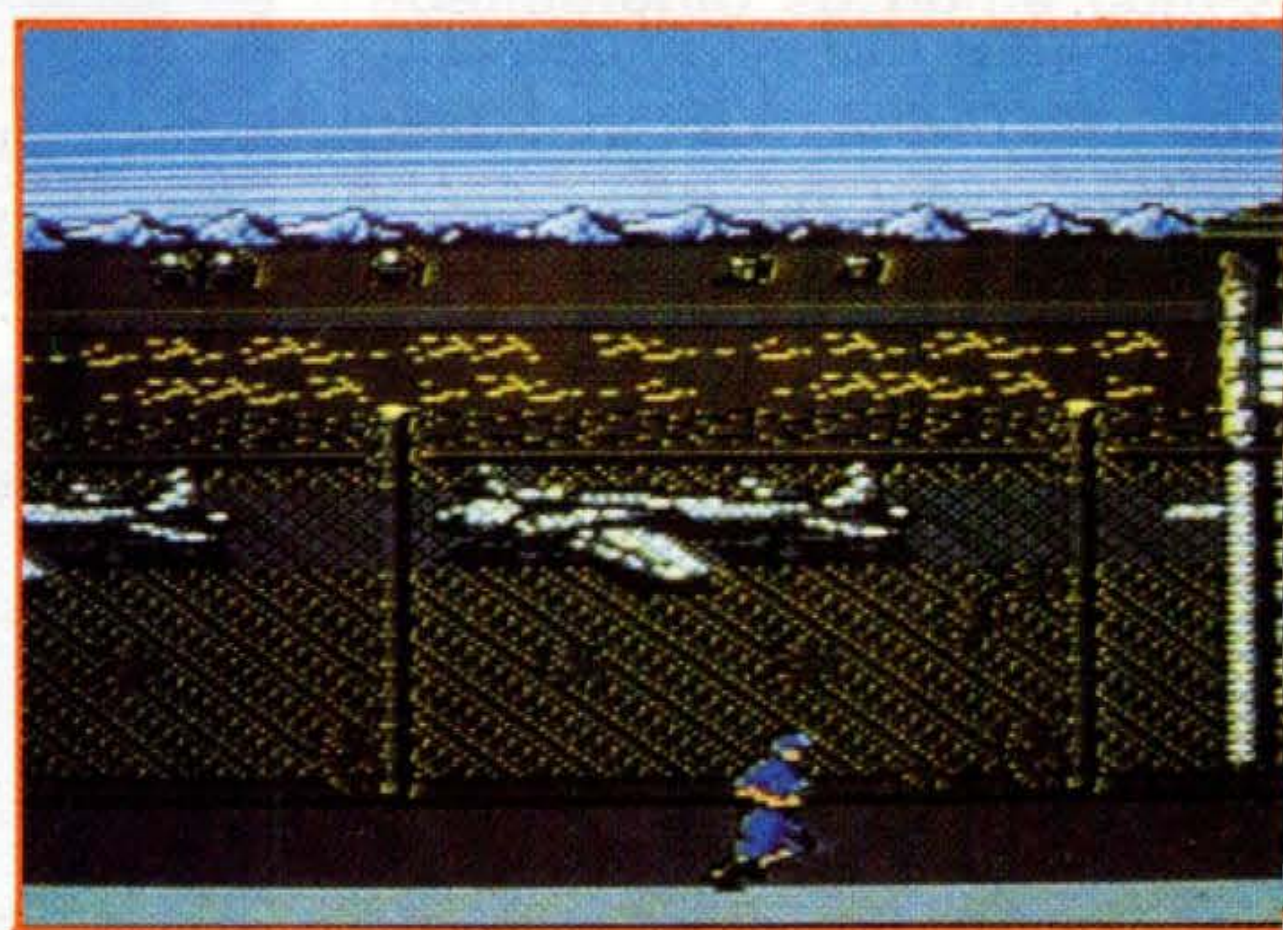
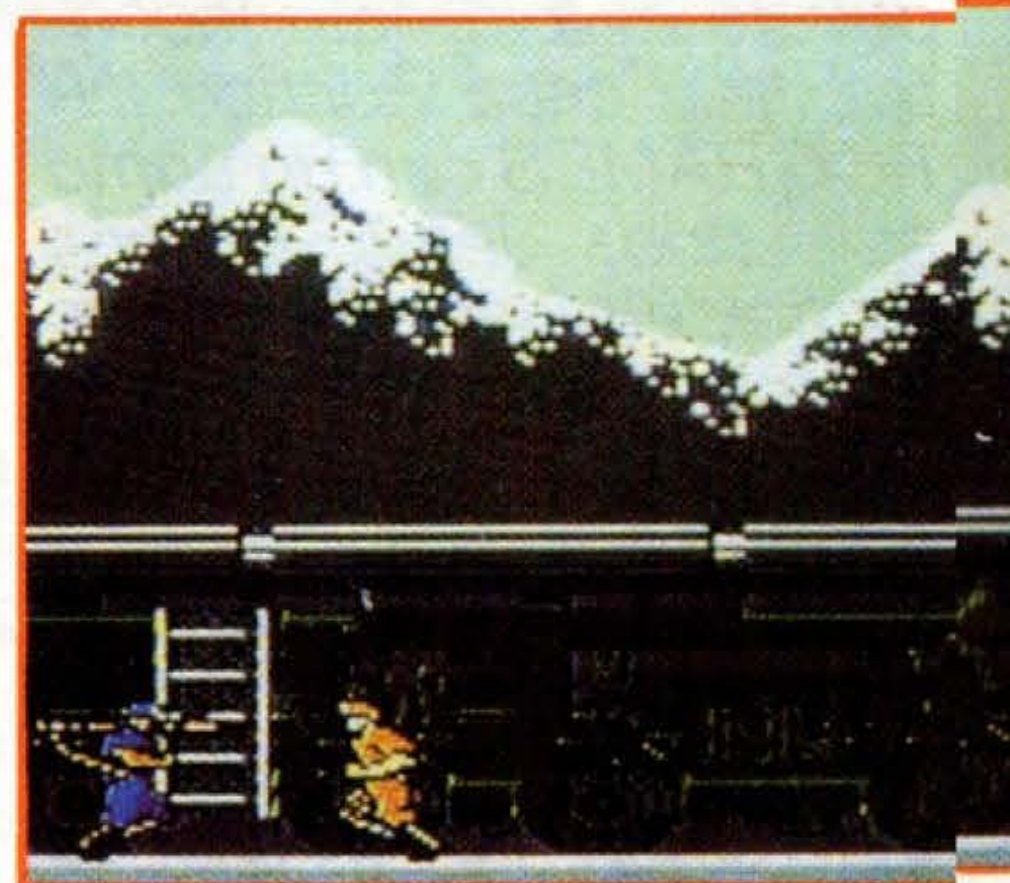
Come? Che cosa intendo? Voi non conoscete Double Dragon, l'ultimo "punch and Kill"? Sia. Dovete essere in buona fede, voglio crederlo, lasciatemi allora spiegare di che si tratta (e hop, su le spalle!). In una città del dopo-catastrofe i due gemelli Billy e Jimmy Lee sono i re del combattimento di strada. Ma un giorno, oh rabbia, oh disperazione, la gang dei Guerrieri Neri rapisce la fidanzata di Billy. Voi (Billy), dovrete avventurarvi nei quartieri più tetri della città per ritrovare la vostra Dulcinea. Con la scusa di aiutarvi, vostro fratello può immischiarsi (a meno che anche la vostra sorellina abbia voglia di azzufffarsi), perché due è meglio di uno, è risaputo. Il vostro periglio comincia sui marciapiedi della suddetta città, e dal momento in cui uno sconosciuto vi aggredisce domandandovi "E' il Killer?", rispondetegli: "due baffi meno il cuore" o "è mezzanotte, Alka Seltzer". Non sarà che più tardi ch'egli comprenderà l'utilità dell'Alka Seltzer, quando gli avrete assestato uno degli 8 colpi che comporta la vostra dotazione. A meno che questi furbi non decidano di lanciarvi un candelotto di dinamite, vedere un coltello o una delle esperte ragazze che bighellonano un pò dappertutto non cerchi di portarvi alla frusta. Inutile illudervi, la prenderete in pieno nei denti e dovrete utilizzare tutte le risorse del vostro rione per arrivare a raggiungere la vostra amata. Per esempio, se voi raccogliete un pietra per gettarla sul vostro nemico, io posso assicurarvi che si spaccherà la faccia... ma non sveliamo tutti i piaceri sottili e raffinati di questo gioco: sarebbe mancare di delicatezza! Una cosa mi lascia perplesso: lo splendore di questa città, ci è stato detto che è devastata dalla guerra: le case sono fresche e graziose, si vede perfino un garage. La seconda missione vi conduce nel quartiere delle fabbriche, d'una pulizia che ci invidierebbero perfino gli ospedali, e dove i colori non danno malinconia. Non oso neanche parlarvi della foresta verdeggiante che si stende sotto i vostri passi dalla terza missione: se la guerra è passata di là, ha dovuto farlo molto discretamente, raccogliendo poi le sue macerie... Aquistate dunque la cartuccia anche se facile come svolgimento di gioco, Sega ha centrato una cartuccia che non ha nulla da invidiare alla versione ST. Sì, il top dell'anno!!

Cartuccia per la console Sega.

B.D.

RUSH'N ATTACK

***R**ush'n Attack non inganna nessuno. Pronunciatelo rapidamente, avrete qualcosa del genere "Russian Attack". Glasnost oblige, si gioca con le parole. Lo scenario è per giovani americani deboli e patrioti. Tanto peggio, resta il piacere di giocare con una delle migliori cartucce Nintendo del momento.*

Per coloro che vogliano ad ogni costo conoscere lo "scenario" del gioco, diremo che voi siete dietro le linee nemiche e che dovete sparare su tutto ciò che si muove ed anche su ciò che non si muove, così non si muoverà più di sicuro. Tant'è che voi siete l'ultima speranza della terra, per un futuro del Mondo libero. Eh sì! E siccome la cartuccia ci viene dagli Stati Uniti, si può subito immaginare quali siano i buoni e quali i cattivi. Ma lasciamo da parte queste sciocche considerazioni politiche e dedichiamoci al gioco vero e proprio. Ed è subito dopo aver optato per una partita ad uno o due giocatori che avrete il primo choc: davanti ai vostri occhi sbalorditi appare l'introduzione del gioco. Non state ancora giocando, tuttavia non rischiate minimamente di addormentarvi. Uno splendido elicottero verde attraversa lo schermo e sgancia una cosa che assomiglia ad un pacchettino, che si ingrossa rapidamente per diventare un paracadutista appeso al suo paracadute dai bei colori. In secondo piano le luci della città brillano nella notte... Superbo!

Io non vi stò neanche a parlare della colonna sonora, ciò non rende granché per iscritto, ma essa è sicuramente all'altezza del gioco. Quando una sirena suona l'allarme nel recinto del campo, voi vi mettete a correre, trucidando al passaggio con un colpo di coltello ben assestato tutti gli importuni che vi vengono incontro o vi seguono con assiduità, si fa sentire una musica geniale, di un genere che non ha niente di guerriero, cosa che non è poi così male. L'azione in sè si svolge al centro di scene più veloci le une delle altre, con uno scrolling che tiene bene la strada, anche paragonato ai 16 bit di cui noi vantiamo tanto il merito. Malgrado tutto, lo svolgimento del gioco tende a ripetersi un pò ed è con piacere che si ricupera ogni tanto un bazooka, una pistola o delle bombe, rompendo così una certa monotonia. Cosa c'è di più eccitante che ridurre in polvere un campo di mine, fingendo di mettersi le mani in tasca o fumando una sigaretta? E' da questo che mi sono fatto coinvolgere: tutto intento al mio lavoro, un colpo di coltello là un altro qui, saltando sopra un morto, sparando col bazooka; io avanzavo correndo verso la mia prossima vittima, quando... sorpresa! questa salta e mi assesta un colpo violento sulla testa. Fortunatamente lo schivo, e proprio in quel momento dei tipi in ULM si mettono a bombardarmi tranquillamente come se niente fosse. Io, senza tirarmi indietro, muoio sul colpo. Ammettete che bisognava farlo. Non importa, ritorno volentieri da capo per vedere il seguito. Ah, un momento, prima di partire ho ancora una cosa da dirvi: filate subito ad acquistarlo, non rimpiangerete sicuramente i vostri soldi; se vi succederà di farlo rivendete la vostra console, visto che non vi interessano i giochi! Una cosa però è sicura: è un must Nintendo...

Cartuccia Konami per Nintendo.

B.D.

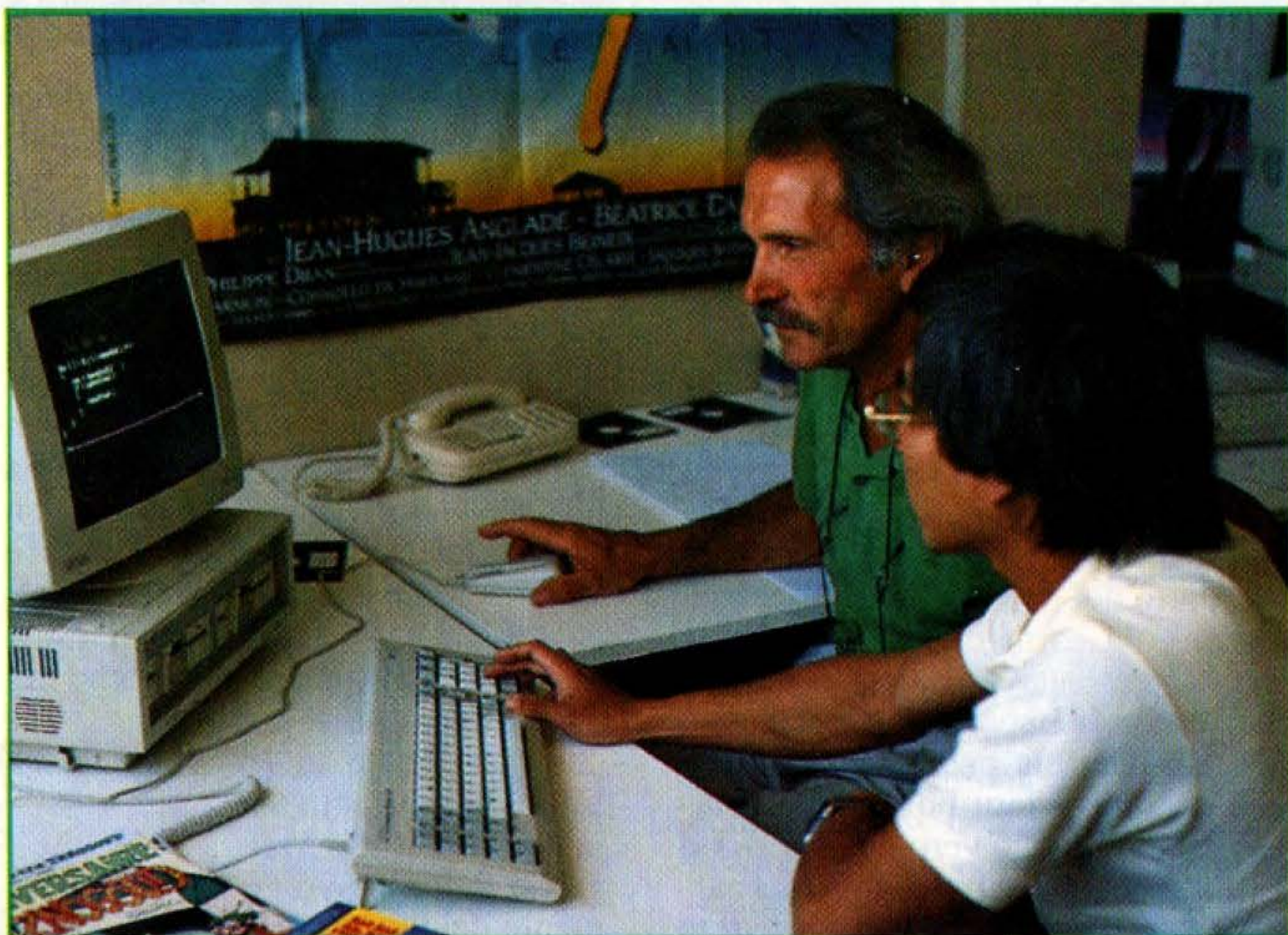
Intervista a:

JEAN TABARY autore del software IZNOGOUD

Il software Iznogoud è dovuto al fortunato incontro della casa Editrice INFOGRAMES con un uomo stupendo: Jean Tabary, padre del piccolo (un metro e mezzo con le babucce) ma pestifero e intrigante Iznogoud.
Usando l'uno a beneficio dell'altro, le proprie conoscenze, hanno dato ai fan dell'home computer, la possibilità di intervenire nelle vicende e nel destino del terribile Visir, Iznogoud.
Per una volta vi ritroverete nei panni del cattivo, ma sta a voi prendere la sua vita nelle vostre mani... Il padre di questo pestifero personaggio, Jean Tabary, ha accettato di rispondere alle nostre domande, raccontandoci sia la nascita di Iznogoud che il suo incontro con Infogrames.

Giornalista: Qual'è stata la molla che ha dato l'idea di creare questo personaggio famoso, ormai conosciuto in tanti Paesi?

Jean Tabary: Coscinny, il noto autore, insieme a Uderzo, di Asterix e Obelix. E' lui che ha trovato il nome e lo scenario idoneo, mentre io da parte mia, ho creato i personaggi. I primi disegni di Izno-

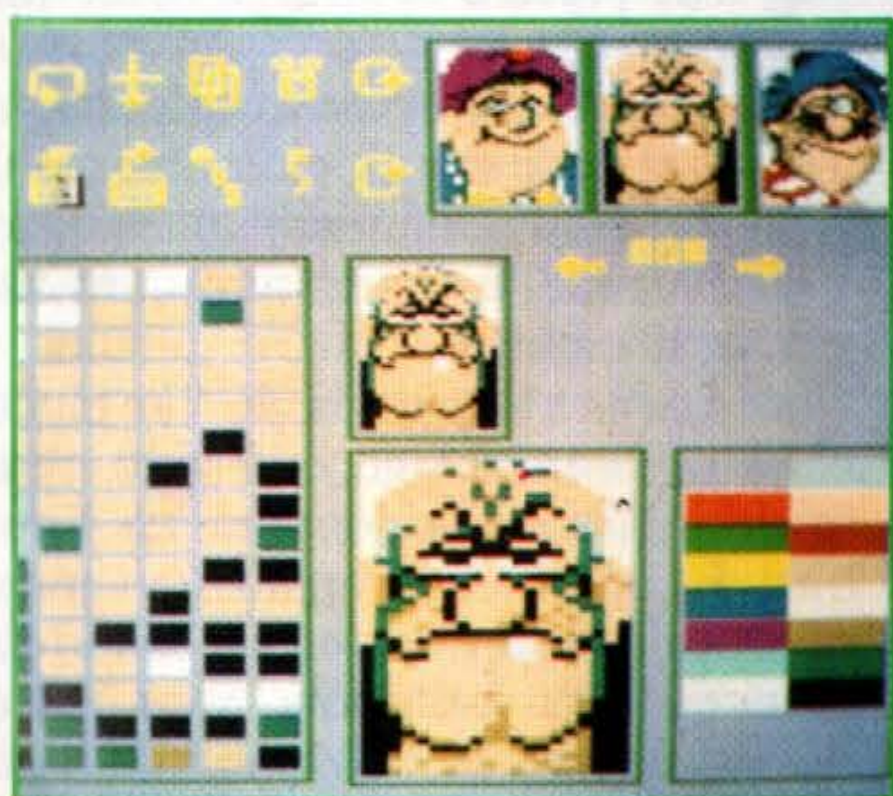
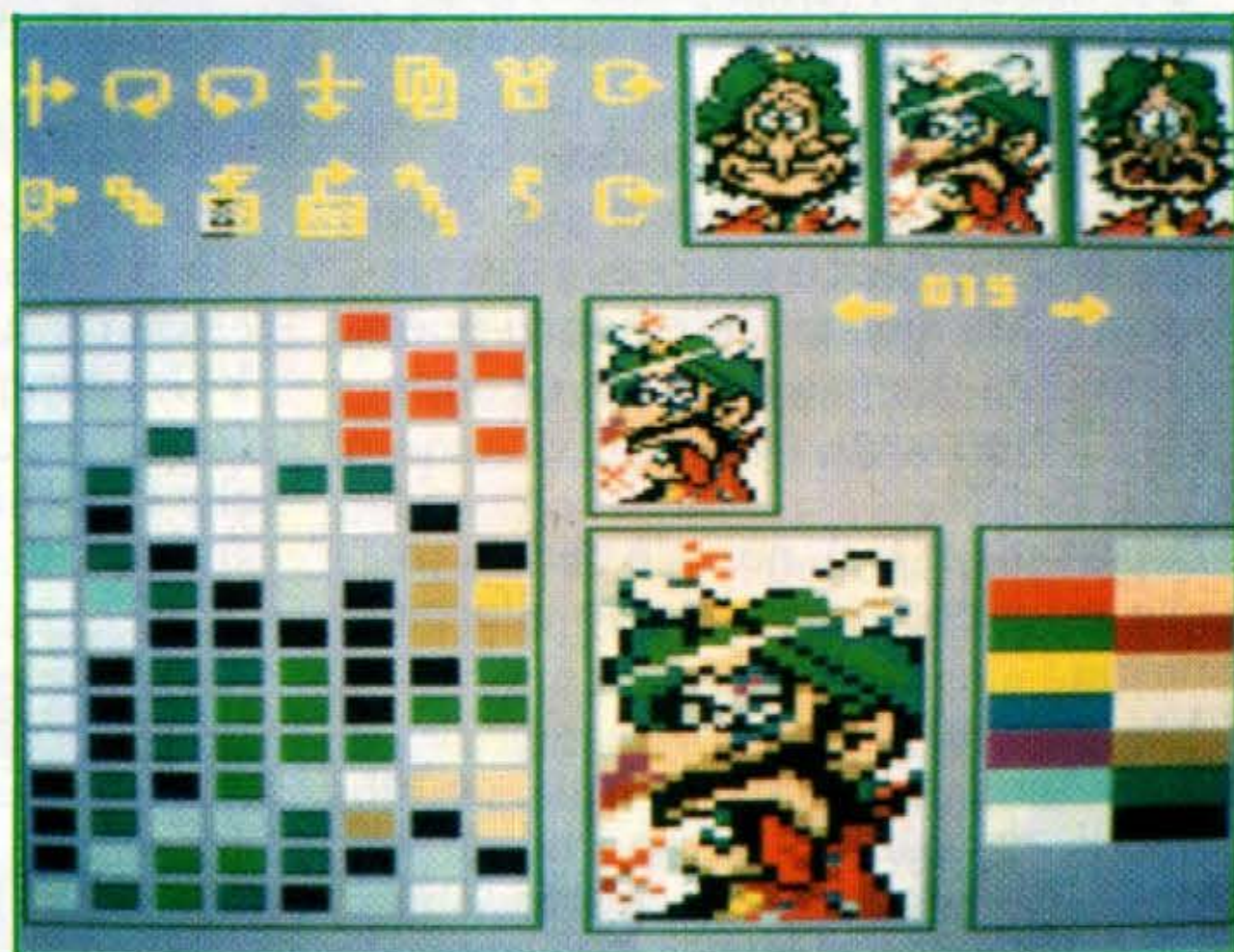
goud sono stati editi nel lontano '62 nel numero uno del giornale Record. A quell'epoca, in Francia, non c'era la politica degli album (fumetti rigidi), ma esistevano solo in Belgio; infatti il primo vero album di Iznogoud è stato stampato nel 1966. Fino alla morte di Coscinny abbiamo pubblicato unicamente album composti da varie avventure del gran Visir, in seguito ho scritto lunghe storie perché il pubblico lo richiedeva.

Giornalista: E adesso dopo tanti anni di militanza nel mondo della carta stampata, ecco che il suo personaggio è arrivato all'home computer. Una curiosità, conosceva l'informatica prima?

Jean Tabary: Assolutamente no. Mio figlio Stephane si, ed è tramite lui che sono approdato a questa nuova dimensione. C'è voluto un pò di tempo per capire come andavano le cose. E' tutto troppo nuovo per me! Quando si hanno quindici anni queste cose si capiscono rapidamente, ma alla mia età è decisamente più difficile. Mio figlio ha cercato di farmi credere che un computer ha (questi figli!!) una sua immaginazione, in effetti, sì!, ce l'ha, è l'immaginazione dell'uomo che trasmette la sua fantasia al computer.

Giornalista: Lei conosceva Infogrames prima?

Jean Tabary: Purtroppo devo ripetermi: no! L'ho conosciuta attraverso mio figlio che ha comprato diversi giochi da loro. Avevo sentito parlare di una collaborazione con la Casa Editrice Glenat, ma solo adesso ho scoperto che altro non era se non l'adattamento del fumetto I Passeggeri del vento (di Francois Burgeon), ma non avevo visto tangibilmente il risultato. Quando sono venuto a Lione, ho potuto toccare con mano, l'ho provato e, devo dire, l'ho trovato molto interessante.

Giornalista: Lei ha partecipato all'elaborazione di questo software?

Jean Tabary: Ci mancherebbe (n.d.r. che padre snaturato sarebbe a non seguire la sua creatura!)!
Devo dire oltretutto di essermi divertito molto e trovo che l'adattamento su home computer dei disegni è veramente molto fedele.
Adesso che ho visto il programma sullo schermo sono veramente contento dei risultati e sulle ali dell'entusiasmo mi sento pronto a rifarne un altro subito.

I TRUCCHI DEL DOTTOR AMIGA

Ah, il Dottor Amiga! Se lo conosceste!
Come descriverlo? Spesso, quando m'annoio, vado a vederlo nel suo antro. Una volta tolta di mezzo la pila di soft che ingombra il suo ufficio, lo scorgo intento alla sua macchina. Questo mese, ho veramente stentato a toglierlo di là: le novità sembrano ancora più numerose del solito!

VG: Cosa c'è di nuovo, dottore?
Dott.Amiga: Vi prendete per Bugs Bunny? Un sacco di cose, evidentemente. Ma questo mese non vi porrò la fatidica domanda "da dove comincio?". Non oggi, certo!
VG: Beh?
Dott.Amiga: E sì, non c'è che un soft che mi viene naturalmente alla memoria.
VG: Quale?
Dott.Amiga: Titanus di Titus, certo! E' già da qualche mese che se ne parla. Ancora un soft di cui sono stato io il primo a rivelarvi l'esistenza. Doct Amiga is the best!
VG: Doct Amiga is megalo, questo si può dire...
Dott.Amiga: In breve, Titan è un rompi-mattoni geniale, che beneficia anche d'uno scrolling di gran qualità. Ed è overscan!
Non posso dirvi altro, ma vi invito fortemente ad acquistarlo: ci si può giocare per ore ininterrottamente.
E poi ci tengo a complimentarmi con Titus: quando annunciano un gioco, lo pubblicano in un lasso di tempo ragionevole! Non vorrei parlare degli assenti, ma aspetto sempre una mezza dozzina di game annunciati.
VG: Anche questo è da poco tempo.
Dott. Amiga: Si può dire. Come per il tempo di Foft, Iron Lord, B.A.T. e qualche altro. Si può veramente dire che certi editori se ne infischiano della gente.
VG: Ma no? Credete?
Dott.Amiga: Eh sì! Ciò detto Palace lavora in questo momento sul suo Shoot'Em-Up Construction Kit, un programma d'utilità di edizioni di giochi d'arcade a scrolling verticale. Esso è splendido, d'una ergonomia perfetta e d'una potenza sbalorditiva. Ma non una parola di più, spero di potervene parlare nei dettagli prossimamente.
VG: Notate, quando si aspetta a lungo, spesso si rimane delusi.
Dott.Amiga: Io scommetto che dite ciò a causa di Soldier of Light, il gioco d'arcade edito da Ace.
VG: Ehmm, se volete..
Dott.Amiga: Ne ero sicuro! E' vero che i giochi d'arcade hanno numerosi fans.

▲*Soldier of Light*

▼*Savage*

Ahimè, la versione Amiga, pur non essendo catastrofica, non ha niente di straordinario. Diciamo piuttosto che bisognerà che gli editori comprendano che non basta adattare un gioco d'arcade simpatico, ma medio, per ottenere un buon gioco Amiga. Tutti gli editori firmano licenze di giochi da bar a tutta forza, ma noi non se ne può più. A quando dei giochi che siano veramente fatti per le nostre macchine? E soft originali?
VG: Prego, dicevate? Scusatemi, ma devo essermi assopito un pò.
Dott.Amiga: Accidenti! Io sto tranquillo per un momemto con Panthom Fighter, il nuovo gioco d'arcade completamente pazzesco di Martech. Una volta di più, un gioco su Amiga è bello come un gioco del bar...
Ma non voglio dirvi di più, date piuttosto un'occhiata ai Tops del Mese, me ne direte di nuove.
VG: Ok, ci vado.
Dott.Amiga: No, venite qui, scherzavo. Acc... se n'è andato davvero! Cosa faccio io adesso? Bene, bisogna almeno cercare di assicurarsi. A meno che...Hei! Amici, non lasciatemi tutto solo!!
PIERANTONIO: Allora, ragazzino, dei problemi?
Dott.Amiga: Eh sì, l'altro degenerato è partito ed io sono rimasto solo.
Piero: Ah, questi giovani! Non si può contare su di loro. Non c'è mezzo d'essere seri un secondo. Andate, vi aiuto. Ad ogni modo bisogna abituarsi a questo: fra due o tre anni sarò io che parlerò di Amiga nella mia rubrica.
Dott.Amiga: Non cominciate a dire cose simili, ciò mi demolisce completamente!
Piero: Continua, mio caro ragazzo, ti ascolto.
Dott.Amiga: Ecco qua. E' un gioco che si chiama Savage, ed è stato creato da una società denominata Firebird. E' un gioco di arcade/avventura proprio niente male, simpatico da giocare, che beneficia soprattutto d'una superba animazione.

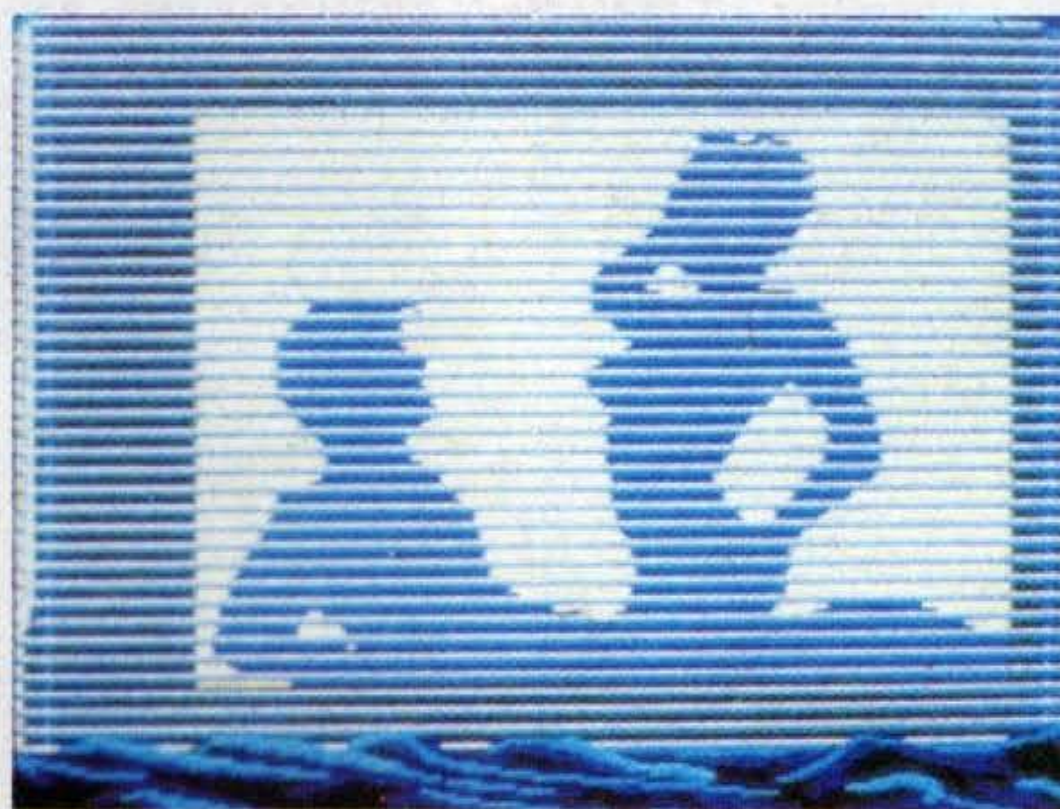
Piero: Va bene ragazzo mio. Ah, questa gioventù, che si infiamma subito!
Dott.Amiga: Tenete, ho un gioco d'arcade favoloso per voi: Flying Shark, anch'esso creato da Firebird. E' un gioco di sparo a scrolling verticale classico, ma di ottima qualità. Bisogna distruggere aerei e carri armati nemici che puntano su di voi in uno scrolling superbo. L'adattamento è davvero eccellente. Ai vostri joystick!
Piero: Pfff.. Ai miei tempi, si faceva

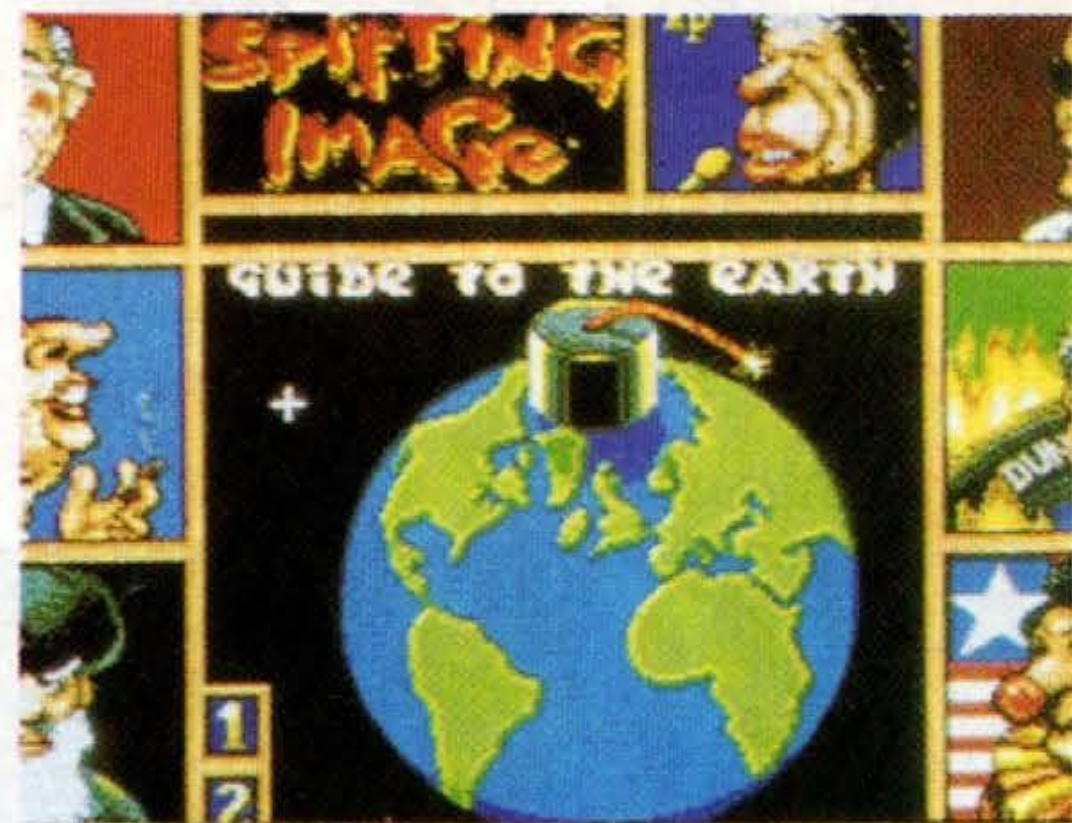
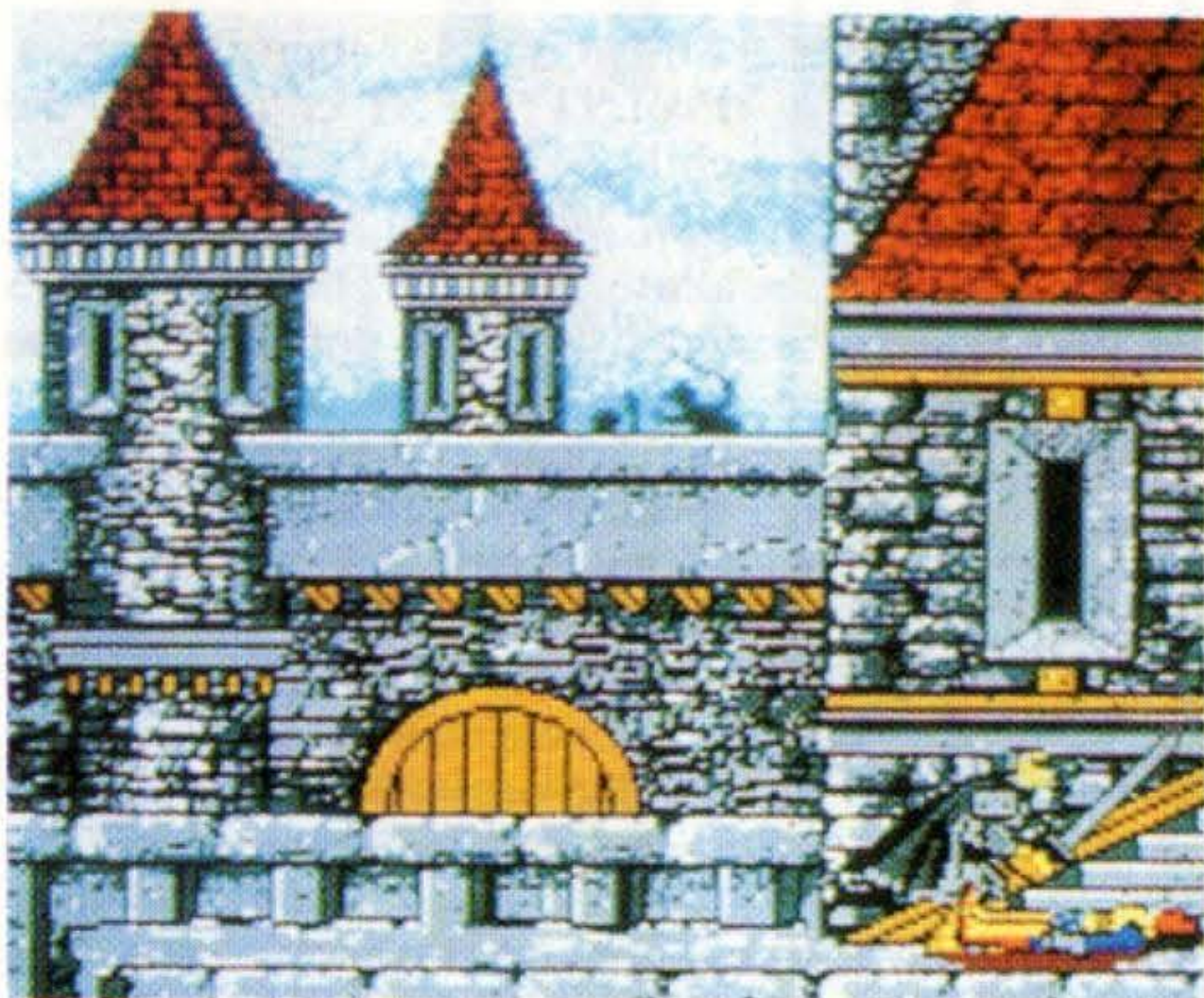
▲ ***Ffling Shark***

una cosa simile su Oric o su Coleco!
Dott.Amiga: Lasciatemi il campo immediatamente, specie di vecchio rincitrullito!
Piero: Un pò di rispetto per la mia veneranda età, giovane mascalzone. Ciò non succedeva, ai miei tempi!
A caso, citerei la versione del favoloso film Willow! Sfortunatamente, il gioco creato da Mindscape è una nullità totale. Mi domando come sono riusciti a fare un gioco così scarso partendo da un film così geniale. A parte, scorre un testo che racconta tutto il film. Certe parole sono in grassetto ed evocano passi particolari. Se voi centrate uno di questi, avete accesso a un gioco d'arcade.
Questi ultimi sono tutti più criticabili gli uni degli altri: grafica indegna anche per un 8 bits, colori odiosi, animazione a scatti e interesse totalmente assente. Willow è certamente il peggior fiasco di questi ultimi mesi. Sento che sta per atterrare direttamente nel cestino dei rifiuti più vicino...
Prof.ST: Me ne infischio!
Dott.Amiga: Ammirevole! Questo non mi stupisce da te. Io ho veramen-

▲ ***Mickey Mouse***

te alcune novità favolose. Guarda Custodian, per esempio.
Prof.ST: Ne hai già parlato in passato.
Dott.Amiga: Smettila, specie di soft anemico! Questa volta, ho potuto vedere una versione quasi definitiva e vi posso dire che sono rimasto di stucco! L'animazione è assolutamente straordinaria ed il gioco dispone d'uno scrolling multi-direzionale eccellente! Il soft è molto ricco, con immagini molto colorate (250 schermi per ciascuno dei tre livelli di gioco). Come sempre per Hewson, la musica è geniale.
Prof.ST: Mi innèrvosisci!
Dott.Amiga: Perché? Sai che finirà per uscire su ST tra due o tre mesi. Certo, non avrà più scrolling nè musica, ma tanto peggio...
Prof.ST: Grr...
Dott.Amiga: Io continuo con Last Duel, di Go!, uno shoot'em-up a scrolling verticale che non è proprio originale, ma che è ben realizzato, con uno scrolling preciso e un'animazione molto svelta, anche quando si gioca a due. Ed i buoni giochi d'arcade a due sono ancora rari su

▼ ***Emmanuelle***

Amiga, meglio approfittarne.
Prof.ST: Su ST ce ne sono dei chili.
Dott.Amiga: Sì, ma sono nulli, allora... a parte The Deep, di US Gold, di cui ho potuto vedere un demo Amiga. Posso già dirvi che la musica è gradevole, con effetti speciali abbastanza riusciti. Sottolineiamo, inoltre, che la grafica è di buona qualità. Il gioco in sè è divertente: voi dirigete un battello e dovete distruggere i sottomarini che passano sotto di voi.
La scena è rappresentata di lato e ci sono diversi premi, delle meduse iper-spassose, insomma non c'e male. Chiaro, è un buon piccolo gioco simpatico, ma non è nemmeno il soft del secolo.
Prof.ST: E' vero, per una volta sono d'accordo con te, faccia di rospo.
Dott.Amiga: Chiudi il becco e lasciami parlare d'Advanced Ski Simulator, che pure si può giocare a due. E' superbo, senza discussione. Le scene sono magnifiche, da farvi venire i brividi talmente ci si crederà. Per contro, il gioco è una catastrofe lenta e mal realizzata. Si direbbe persino

▼ ***Spitting Image***

una versione ST...
Prof.ST: Fai attenzione a quello che racconti!
Dott.Amiga: Eh, oh! Questa è la MIA rubrica, allora... bene fra le novità c'è anche uno shoot'em-up geniale, ma immondo: Cortex!
Prof.ST: Geniale e immondo allo stesso tempo! E' così, comincia a delirare!
Dott.Amiga: Niente affatto! E' geniale perché è realizzato in modo perfetto e molto bello, ma immondo perché dovete sparare

▲ ***Willow***

su dei bimbi!
Prof.ST: Dei bambini?
Dott.Amiga: E sì! Perfettamente disegnati per giunta! Io trovo questo assolutamente scandaloso!
Prof.ST: Sono d'accordo! E vado anche subito a dare l'allarme ai bambini!
Dott.Amiga: Aspettate un secondo, ho praticamente finito. I pareri sono discordi su Highway Hawks, un clone di Road Blasters firmato Anco: corsa di auto ad eliminazione dei concorrenti. Io lo trovo mica male, perché è rapido e ben animato.
Prof.ST: Ma io lo trovo noioso da morire.
Dott.Amiga: Invece, la versione del film di James Bond, Live and Let Die, di Domark, è superba. Si tratta d'una specie di rallye in off-shore che va veramente a tutta velocità! Uno dei soft più appassionanti del mese intero.
Prof.ST: Oh caspita, e questo cos'è?
Dott.Amiga: Si tratta di Superstar Ice Hockey, un gioco di hockey penoso, firmato Bethesda Softworks, ma che possiede una presentazione geniale: un giocatore prende lo slancio, tira, vi spedisce il suo disco in faccia e ...lo schermo si frantuma in mille pezzi! Molto spettacolare! Peccato che il gioco sia così nullo...
Infine, concludo con The Cybernauts, un pallido rifacimento di Prohibition, senza interesse, firmato Kingsoft L.E.D.; Storm, un'eccellente versione per un gioco d'arcade medio, firmato GO!, e Space Quest II, di Sierra on Line. Il suo arrivo renderà felici i fans d'avventure, ma, Dio, com'è brutta la grafica!
Prof.ST: Pfff! Si dirà del...
Dott.Amiga:...ST! No, in effetti è meno peggio!
Concludo questa volta definitivamente con Advanced Armies, una compilation di tutte le varianti che esistono al gioco degli scacchi, interessante per i fans; è tutto.
Prof.ST: Saluti, faccia da strudel!
Dott.Amiga: Addio, fallito degenerato. E non dimenticare: Amiga vincerà!

▲ ***Superstar Ice Hochey***

▼ ***Custodian***

▼ ***Cortex***

IN COLLABORAZIONE CON

PRESENTA
LA GRANDE ENCICLOPEDIA DI INFORMATICA PER RAGAZZI

- IMPARIAMO A PROGRAMMARE
- COME È FATTO E COME FUNZIONA
- GIOCHI, GIOCHI, GIOCHI
- TECNOLOGIA E APPLICAZIONI
- SI FA... NON SI FA

L'informatica ti appassiona? vorresti approfondirla per studiare, giocare, curiosare? Inizialmente, per potersi orientare, è preferibile una guida giovane ma rigorosa e completa, senza risultare difficile o noiosa, da leggere tutta d'un fiato, corredata da centinaia di illustrazioni a colori.

VINCI 30 FAVOLOSI COMPUTER AMSTRAD CPC 6128

Aut. Min. Rich.

Questa è LA GRANDE ENCICLOPEDIA DI INFORMATICA PER RAGAZZI. Potrai entrare nei segreti del personal computer: storia, termini, concetti fondamentali, hardware, funzionamento e tanti programmi software in linguaggio Basic. JACKSON, in collaborazione con AMSTRAD, ti svela i segreti dell'informatica in fascicoli settimanali, **nella tua edicola**, a sole lire 2.500, da rilegare in 2 splendidi volumi illustrati.
Ma non è tutto!
Assieme al grande poster del Basic a colori, sul primo fascicolo scoprirai come vincere uno splendido computer AMSTRAD CPC 6128.

Sganciati dall'ordinario, entra nello straordinario!

NINTEND

Questa rubrica è dedicata a tutti i fans Nintendo che desiderano sempre essere aggiornati sulle novità di questo fantastico video-sistema. In questo primo numero presentiamo sei videogiochi provati per voi dalla nostra redazione. Invitiamo tutti i "Nintendomaniaci" a scrivere per contribuire ad arricchi:e e migliorare sempre di più questo spazio, a presto!

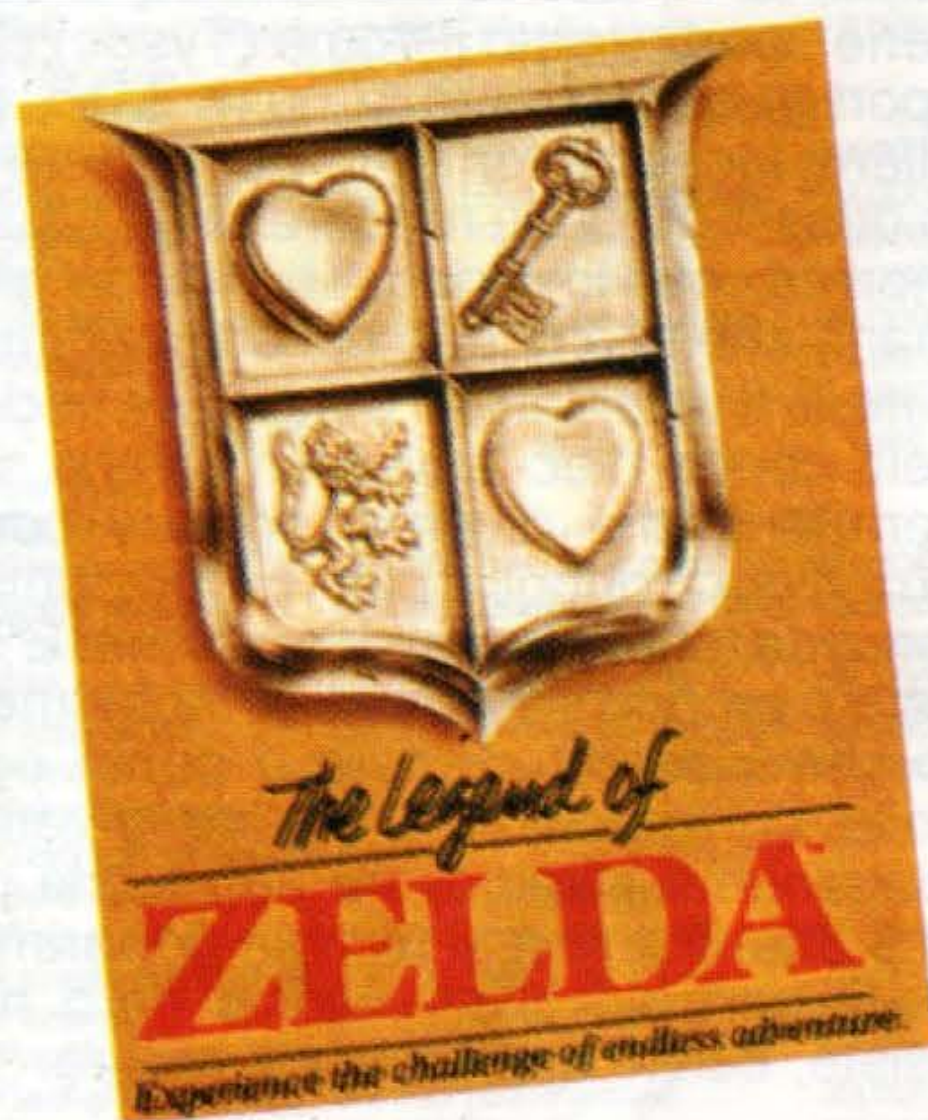
Mi chiamo Nintendo, e non sono un semplice video-game: sono il videosistema della nuova generazione.
I miei amici sono ***R.O.B.***, il primo video-robot al mondo, sempre pronto a giocare partite mozzafiato con partner abilissimi,
Zapper, l'incredibile video-pistola a sensori luminosi, sorprendentemente precisa e il mio ***Software*** che è la cosa più bella, comprendendo i giochi più attuali, proprio quelli che trovate di solito in sala-giochi.
Sono giochi per esperti, con livelli di difficoltà sempre crescenti, con innumerevoli ambientazioni e con schemi sempre nuovi.
Giocare con me è un'avventura sempre affascinante ma, per favore, non chiamarmi videogioco.

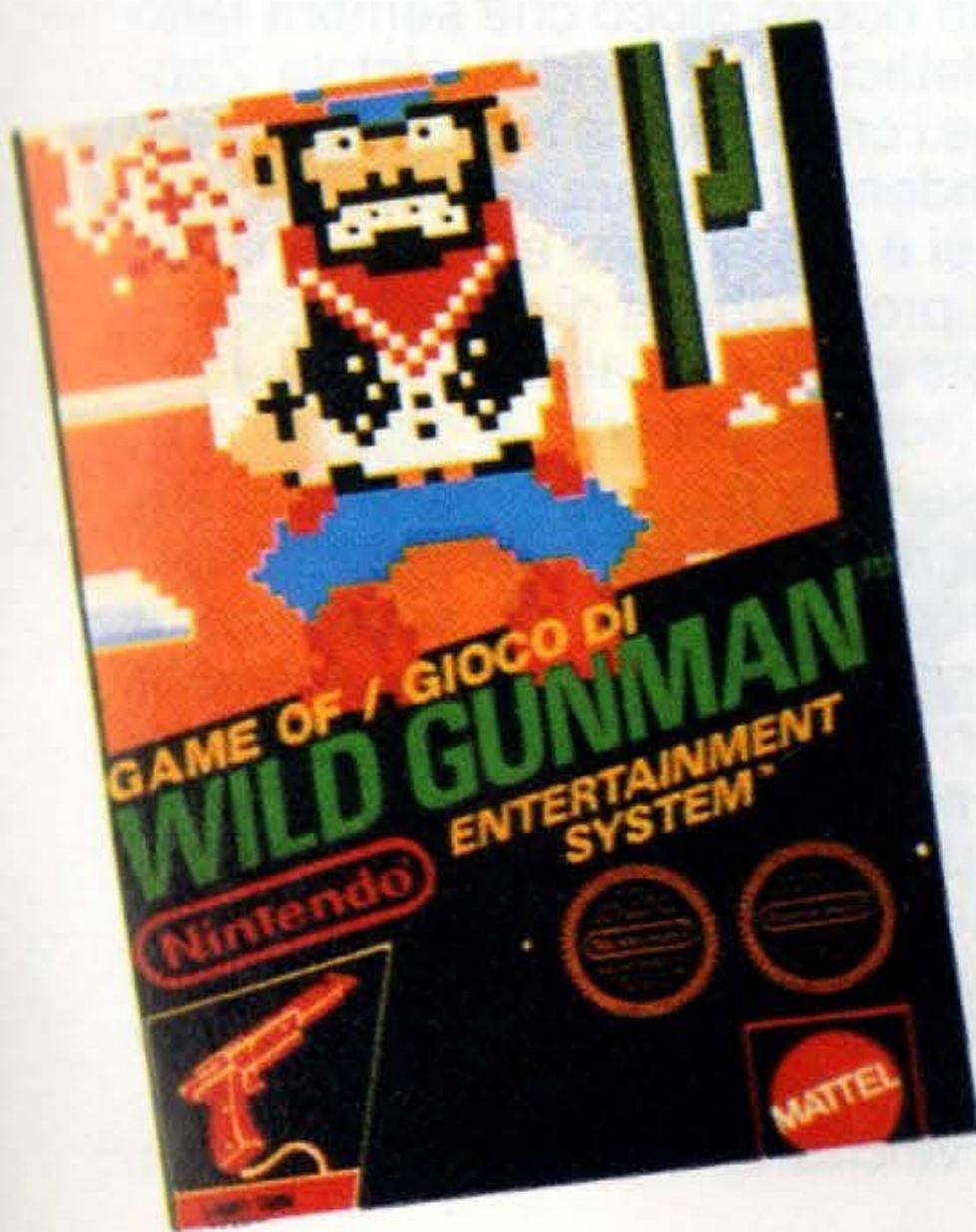
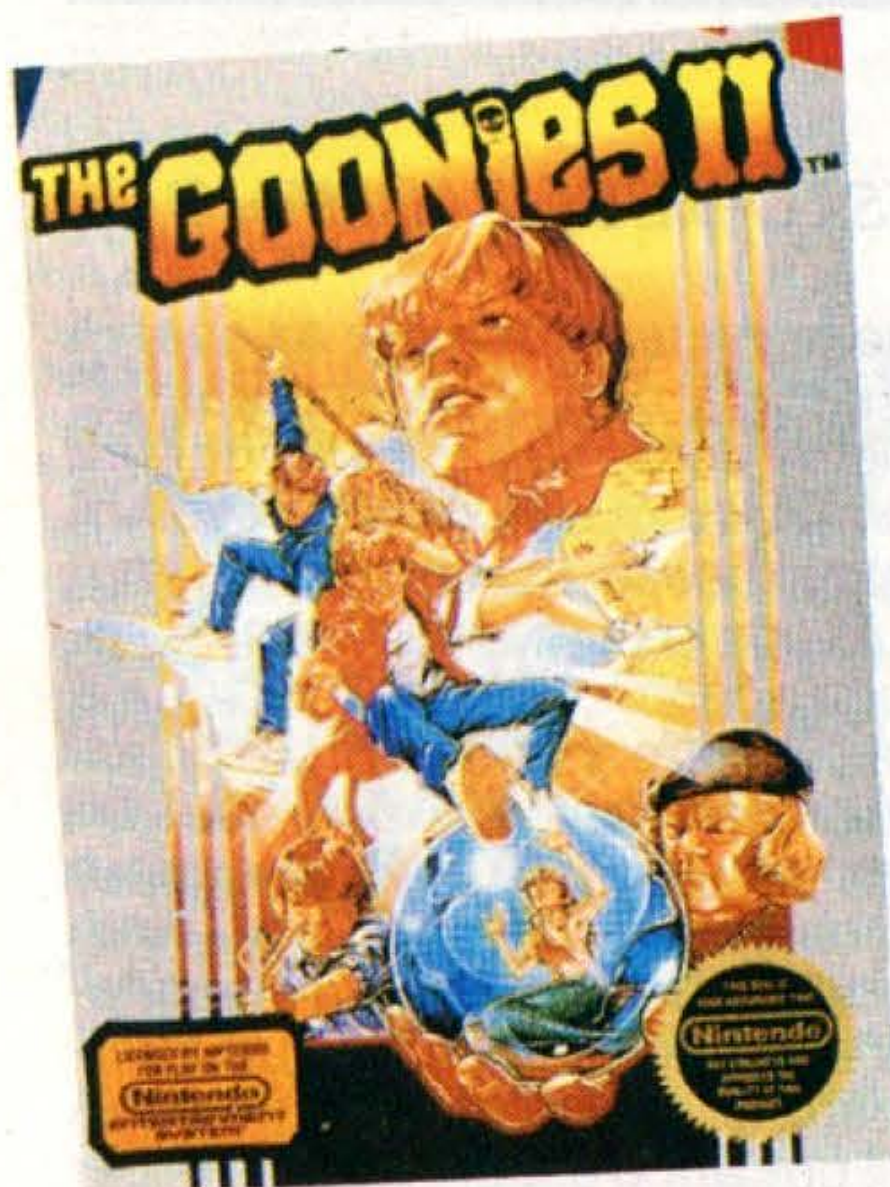
OMANIA

QUESTO MESE PARLIAMO DI:

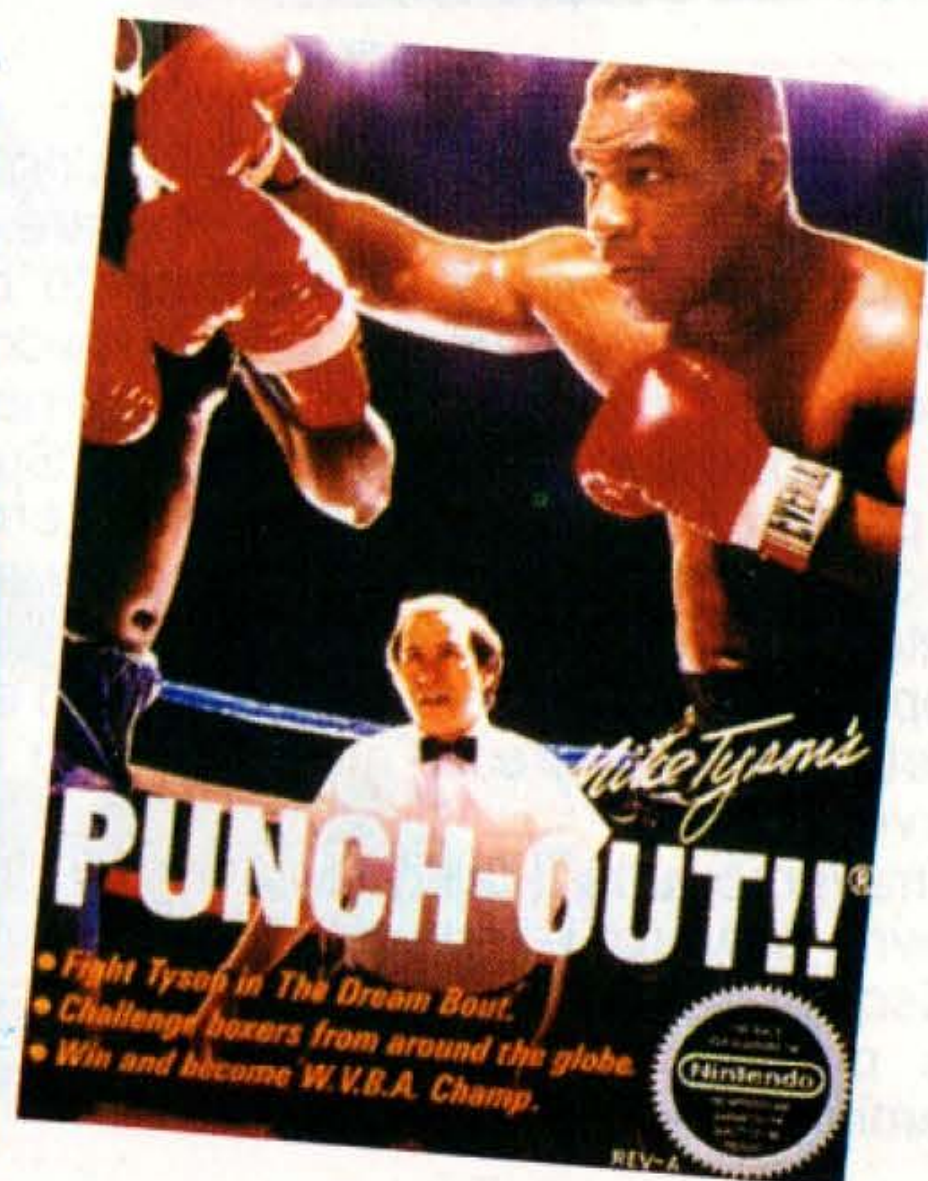
☆ **TOP GUN**. Già dal nome si intuisce che fa parte della serie azione. Si tratta di una missione aerea complicatissima e di grande importanza: salvare il mondo dalla III Guerra Mondiale. A bordo dell'F-14 bisognerà sgominare un numero elevatissimo di nemici, su quattro diversi livelli di crescente difficoltà. Il primo è una simulazione di combattimento aereo, il secondo uno scontro navale, il terzo una battaglia terrestre e l'ultimo, il più difficile, è la battaglia finale nei cieli, dove bisognerà fare tesoro di tutte le astuzie del combattimento. Dopo aver vinto ognuna delle quattro battaglie bisognerà tornare alla portaerei e fare un atterraggio perfetto: solo così i danni subiti dall'F-14 potranno essere riparati e, per voi, ci sarà un bonus in premio.

☆ **LEGEND OF ZELDA**. E' il lungo viaggio dell'eroe Link contro la malvagità, con lo scopo di liberare al principessa Zelda dal terribile Ganon. E' un gioco estremamente complesso con miriadi di cose da tenere in considerazione, oggetti da conquistare o da comprare, spade diverse con cui difendersi, e una serie notevolissima di diversi schemi di gioco. Ci sono due tipi di mondi, quello Superiore e quello Sotterraneo: prima di potersi addentrare in quello Sotterraneo, bisogna sopravvivere ai centoventotto schemi diversi di quello Superiore, dopodiché si cercherà un passaggio segreto per passare all'altro, formato da nove mondi.

Attraverso tutto il faticoso viaggio, Link, dovrà trovare i frammenti di Triforza nascosti nei labirinti che gli consentiranno di poter affrontare i trentacinque nemici che via via incontrerà.

☆ **WILD GUNMAN**. Siamo nella serie Zapper, ovvero quella particolare serie di giochi che prevedono l'uso della video-pistola esclusiva di Nintendo. Questo gioco ci porta nel selvaggio West, dove dovremo misurarci in duelli all'ultimo sangue con i più ricercati fuorilegge. Ci sono tre diverse possibilità di gioco: la prima possibilità, la più semplice e facile da superare, consiste nello sfidare un solo pistolero, la seconda possibilità prevede di poterne sfidare due contemporaneamente correndo, come facilmente intuibile, qualche rischio in più, ma il rischio più grosso è senz'altro quello che affrontate scegliendo la terza opzione: dovrete affrontarne ben dieci, che compariranno uno dopo l'altro in successione più o meno rapida, alle finestre di un vecchio saloon, pronti a farvi la pelle. Vi sentirete protagonisti di un western all'italiana, ma non scommettete su come andrà a finire ... non siete Clint Eastwood!

A voi il compito di sterminare tutti gli avversari.

☆ **GOONIES II.** Un gioco ideato per un solo giocatore che deve competere con il computer, cervello dell'organizzazione Fratelli che terrorizza la città e ha rapito gli amici Goonies, molto amati da tutti.
Voi, nelle vesti del principale protagonista, dovrete appunto liberarli facendovi coraggio ed addentrandovi nelle suggestive e sempre nuove stanze che si susseguono, portando sorprese e imprevisti. Per poter passare da una stanza all'altra dovrete scegliere la porta giusta ma, se

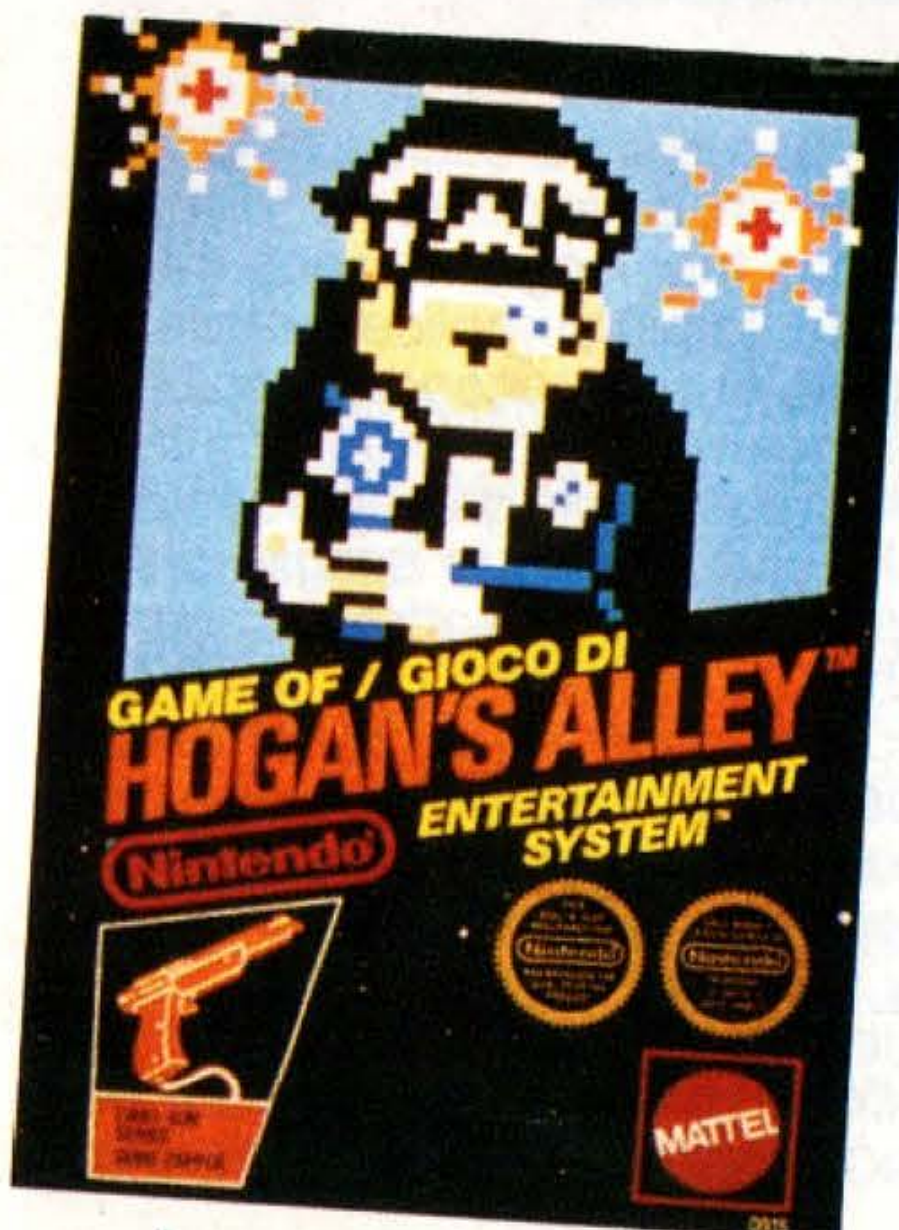
purtroppo vi sbagliate, ecco che cominciano veramente i guai in quanto ritrovare la via giusta diventa problematico (non avete il filo di Arianna) .
E' un gioco avvincente dove dovrete mettere soprattutto sul banco l'astuzia e la memoria. Le armi per difendersi non mancano di certo, ma la loro conquista vi farà sudare non poco. E' il classico gioco in cui viene messo a dura prova il vostro sistema nervoso e dove non si arriva in fondo con grande facilità!

☆ **MIKE TYSON'S PUNCH OUT**. Come facilmente intuibile, siamo nella serie sport, e dato il nome (Tyson) che appare nel titolo, naturalmente lo sport in questione è la boxe. Mac, giovane pugile di belle speranze, si allena incessantemente per battere quanti più avversari può, riuscendo in questo modo, a rendere reale il suo sogno: incontrarsi con Mike Tyson (non sa cosa lo aspetta) e strappargli il titolo mondiale! Ovviamente, man mano che si procede nei combattimenti, gli incontri si fanno sempre più difficili. Il volenteroso Mac dovrà vedersela contro dieci avversari diversi con caratteristiche diverse, ognuno con i propri punti deboli e con i propri punti di forza da tenere in considerazione. E' un vero e proprio schema di combattimento che bisogna mettere a punto ogni volta, col rischio di finire k.o. e venire malamente eliminati se non si stà più che attenti e non si picchia per primi.
Se il pericolo di un occhio nero non esiste, esiste quello di una magra.

☆ **HOGAN'S ALLEY**. Hogan's Alley, è un nuovo gioco che sembra fatto apposta per darvi dimostrazione dell'eclettività della video-pistola Zapper. La perenne lotta tra forze dell'ordine e i criminali è la trama del game. Non usuale, invece, il calibro dei contendenti! Si spara infatti ai temibilissimi criminali internazionali, per i quali si è scomodato addirittura l'FBI. E siete proprio voi, un agente dell'FBI, il protagonista di questo velocissimo gioco (già, velocissimo: se non avete questa qualità con la pistola, lasciate perdere subito), impegnato in scontri continui e faticosi con

nemici sempre più numerosi e decisi a tutto. Oltre a badare a non farvi uccidere e a colpire per primi, scoprirete a vostre spese che una delle difficoltà maggiori consiste proprio nel riuscire a colpire prima dell'avversario e soprattutto la persona giusta, infatti gli ostaggi innocenti con cui i criminali non esitano a farsi scudo non rendono sicuramente facile il vostro già impegnativo compito. Andate e, ancora una volta, tornate vincitore!

SoftMail

Vendita per corrispondenza di programmi ed accessori originali per tutti i tipi di computers
VIA NAPOLEONA 16 - 22100 COMO - TEL. (031) 30.01.74

® SoftMail è un marchio registrato da Lago snc

SoftMail è l'azienda di vendita per corrispondenza con il più vasto assortimento di programmi originali per tutti i computers.
L'organizzazione professionale e la serietà del nostro servizio garantiscono la massima cura per ogni ordine. Non solo: da quest'anno i nostri clienti più fedeli possono usufruire di offerte speciali e promozioni esclusive. Prova ad effettuare un acquisto tramite il tagliando qui sotto: ti sentirai subito un cliente molto speciale! SoftMail ti riserva informazioni, consigli, anticipazioni e tutta la gentilezza che ti meriti.

Presentiamo in questa pagina alcune tra le ultime novità del catalogo **SoftMail**.
Ecco qualche informazione utile sul nostro servizio: è possibile effettuare ordini telefonici dopo aver effettuato un primo ordine scritto. Se desideri notizie sulla disponibilità ed i prezzi dei prodotti che non compaiono in questa lista puoi telefonare allo (031) 30.01.74 dalle 14:30 alle 18:00 dal lunedì al venerdì.
SoftMail può organizzare la consegna anche tramite corriere: interpellaci per maggiori informazioni. Oltre alle ultime novità qui esposte, **SoftMail** offre l'intero catalogo delle seguenti case: Aegis, Cinemaware, EA, Firebird, Microprose, Rainbird, SSI, SSG, Sublogic.

ACCESSORI

Titolo	Prezzo
Copritastiera A500	25.000
Copritastiera IIGS	39.000
Final cartdrige III	110.000
Flicker master	29.000
Game card PC/Konix	49.000
Joy. Navigator	39.000
Joy. Slik stick	16.500
Joy. SpeedKing	29.000
Joy. SpeedK Autof.	33.000
Joy. Tac 1 Apple/PC	55.000
Joy. Tac 5	39.000
Joy. Wico Apple/PC	65.000
Copri mouse	20.000
Porta mouse	12.500
Tappetino mouse	22.500
Portadischi 3" (30)	34.000
Portadischi 5" (40)	37.000

LIBRI/HINTS & TIPS

Titolo	Prezzo
Alternate city specificare 8/16 bit	18.000
Bard's tale II	25.000
Bard's tale III	25.000
Black cauldron	18.000
Deathlord	19.000
Dungeon master	25.000
Elite	18.000
Graphic adv.creator	7.500
Manhunter NY	19.000
Mars saga	19.000
Might & Magic	25.000
Pool of radiance	20.000
Quest for clues	39.000
Sentinel worlds	25.000
Sierra on Line: vari	telef.
Starflight	25.000
Ultima III	19.000
Ultima IV	19.000
Ultima V	22.500
Wasteland	16.500

AMIGA

Titolo	Prezzo
Bal.of power 1990	49.000
Barbarian II	telef.
Battle tech	59.000
Bio Challenge	39.000
Blasteroids	29.000
Cosmic pirate (ITA)	39.000
Crazy cars II	29.000
Designasaurus	69.000
Digiview gold (PAL)	330.000
Dragon's lair (1Mb)	75.000
Driller (tutto italiano)	59.000
Dungeon master1Mb	59.000
F16 Falcon	59.000
Fire brigade	85.000
Fish	45.000
Football director II	49.000
Fusion	49.000
Gauntlet II	25.000
Gold rush	59.000
Gunship	telef.
Heroes of the lance	49.000
Kennedy approach	59.000
K.Daglish soccer b.	49.000
Kristal	59.000
Journey	59.000
Lords of Rising Sun	telef.
Manhunter NY	59.000
Microsoccer	telef.
Neuromancer	telef.
Pac land	25.000
Photon paint 2.0	215.000
Populous	55.000
Prime time	69.000
Questron II	59.000
Real ghostbusters	49.000
Red Heat (Danko)	29.000
S.E.U.C.K. (ITA)	telef.
Scenery FS II #9	39.000
Sex vixens in space	55.000
Space harrier	29.000
Super Hang-On	49.000
Sword of Sodan	69.000
TV sport football	59.000
UMS	45.000
UMS scenery 1 o 2	19.000
War in middle earth	49.000
Workbench 1.3	45.000
Zak McKracken	telef.
Zany golf	59.000
Zork Zero	59.000

CBM 64/128 CASS.

Titolo	Prezzo
Barbarian II	18.000
Chicago 30's	15.000
Defender ... crown	12.000
Denaris	15.000
Dragon ninja	15.000
G.Lineker hotshot	15.000
Grand Prix Circuit	22.000
I.S. Sphere	18.000
Int. speedway	5.000
Italy 90 soccer	18.000
Last duel	15.000
Led storm	15.000
Microprose soccer	39.000
Red Heat (Danko)	15.000
Renegade III	15.000
R-Type	18.000
Robocop	18.000
Run the gauntlet	15.000
S.E.U.C.K.	25.000
Serve & volley	22.000
Sport's world '88	18.000
The in crowd	29.000
Titan	18.000
Tracksuit manager	22.000
Vardan	15.000
Vindicators	telef.

CBM 64/128 DISCO

Titolo	Prezzo
ADD: Assistant	49.000
ADD: Hillsfar	49.000
Barbarian II	25.000
Battles of Napoleon	59.000
Defender ... crown	15.000
Dragon ninja	18.000
Ferrari F1	telef.
First over Germany	59.000
Fish	29.000
Gran prix circuit	29.000
HKM	15.000
Italy 90 soccer	25.000
Led storm	15.000
Legend of blacsilver	18.000
Mainframe	59.000
Mars saga	35.000
McArthur's war	49.000
Microsoccer	49.000
Neuromancer	39.000
Night rider	21.000
Powerplay hockey	29.000
Rack'em	29.000
Real Ghostbuster	25.000
Red Heat (Danko)	18.000
Robocop	21.000
Rocket Ranger	39.000
S.E.U.C.K.	35.000
Serve & volley	29.000
Sinbad	29.000
Sky travel	79.000
T.K.O.	29.000
Technocop	25.000
The bard's tale III	35.000
The deep	15.000
The in crowd	39.000
Typhoon of steel	59.000
War in middle heart	25.000
Wasteland	39.000
World soccer	25.000
WWF Wrestling	*telef.*
Zak McKracken	telef.

AMSTRAD 464 CASS.

Titolo	Prezzo
After burner	18.000
ATV simulator	5.000
Crazy cars II	18.000
CY Adv flight trainer	18.000
Dragon ninja	18.000
Dynamic duo	15.000
Microsoccer	39.000
Red Heat (Danko)	15.000
Run the gauntlet	15.000
Robocop	18.000
R-type	18.000
The in crowd	29.000
Total eclipse (ITA)	15.000
Versioni su disco	*telef.*

MS-DOS 3"

Titolo	Prezzo
Driller	39.000
Flight simulator 3.0	99.000
F19 Stealth fighter	99.000
Grand Prix Circuit	59.000
Impossible miss. II	29.000
Skate or die	59.000
Strikefleet	59.000
Summer edition	29.000
The Bard's tale II	49.000

MS-DOS 5"

Titolo	Prezzo
Abrams battle tank	59.000
Battlec hess	59.000
F16 Combat pilot	55.000
F19 Stealth fighter	79.000
Fast break	59.000
Fish	45.000
Flight simulator 3.0	99.000
Genghis Kan	99.000
Grand Prix Circuit	59.000
Legend of the sword	45.000
Prime time	69.000
Pro beach volleyball	49.000
Sentinel worlds	49.000
Thunderchopper	55.000
UMS	59.000
Wasteland	59.000

MS-DOS 3" & 5"

Titolo	Prezzo
Adv. dungeon&dragons	*tel.*
Defender ... crown	59.000
F16 Falcon	69.000
F16 Falcon AT/EGA	85.000
Gold rush	69.000
King quest IV	69.000
Life & death	79.000
Rocket Ranger	59.000
Zak McKracken	59.000
688 attack sub	69.000

ATARI ST

Titolo	Prezzo
Barbarian II	39.000
Bio Challenge	39.000
Cosmic pirate (ITA)	39.000
Driller (italiano)	49.000
F16 Falcon	59.000
F16 combat pilot	59.000
Flying shark	39.000
Fusion	49.000
Galactic conqueror	39.000
Galdregon's domain	39.000
Gold rush	69.000
King quest IV	69.000
Leisure suit Larry II	59.000
Pacland	29.000
Populous	55.000
Real ghostbusters	39.000
R-type	39.000
S.E.U.C.K. (ITA)	telef.
The deep	29.000
Times of lore	59.000
Winter edition	29.000
Zack McKracken	59.000

SPECTRUM 48K CASS.

Titolo	Prezzo
Barbarian II	18.000
Dragon ninja	18.000
E. Huges soccer	18.000
Exploding fist+	15.000
Last duel	15.000
Red Heat (Danko)	15.000
Robocop	18.000
Savage	18.000
Renegade III	15.000
Run the gauntlet	15.000
Skate or die	18.000
The in crowd	29.000
Total eclipse (ita)	15.000

MSX CASS.

Titolo	Prezzo
After burner	18.000
Barbarians	18.000
Blasteroids	18.000
Crazy cars (cart.)	59.000
Flight simul. II (cart.)	59.000
Operation wolf	15.000
Outrun	15.000
Pac land	15.000
Rambo III	15.000
Robocop	18.000
Wec Le Mans	18.000

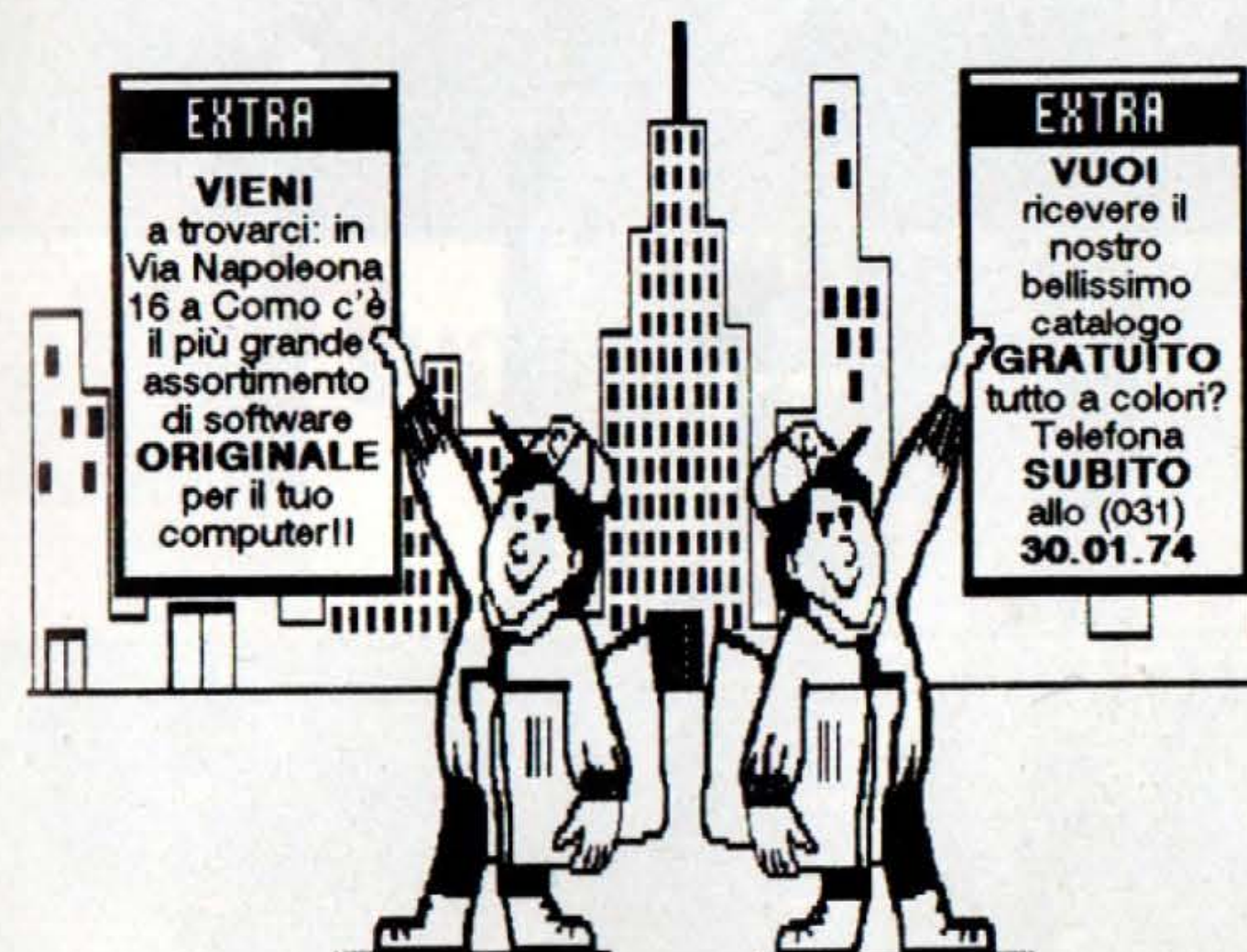
MACINTOSH

Titolo	Prezzo
Deja vu II	99.000
Deluxe music 2.0	169.000
F16 Falcon 2.0	99.000
Life & death	85.000
Mac Racquetball	99.000
Pirates!	99.000
UMS & scenery	telef.
Tetris	telef.

APPLE II GS

Titolo	Prezzo
DeLuxe Paint/Write	199.000
Dungeon M. (1Mb)	69.000
Last ninja	69.000
Manhunter N. Y.	75.000
Reach for the stars	69.000
War in middle earth	89.000

APPLE II

Titolo	Prezzo
Dragon ninja	55.000
Imp. mission II	59.000
Millionaire II	79.000
PHM Pegasus	69.000
Roger Rabbit	69.000
SS: Football	39.000
Starfleet	69.000
Wasteland	69.000

Buono d'ordine da inviare a: LAGO DIVISIONE SOFTMAIL, VIA NAPOLEONA 16, 22100 COMO, TEL. (031) 30.01.74, FAX (031) 30.02.14

Desidero ricevere i seguenti articoli:

Titolo del programma	C/D	Computer	Prezzo
F16 Falcon	D	AMIGA	59.000
Populous	D	AMIGA	55.000
Sword of Sodan	D	AMIGA	69.000
UMS.	D	AMIGA	45000
		Spese di spedizione Lit.	5.000
		TOTALE LIT.	231.000

3

ORDINE MINIMO LIT.25.000 (SPESE ESCLUSE)

☐ Pagherò al postino in contrassegno

Addebitate l'importo sulla mia: ☐ CartaSI ☐ Mastercard ☐ Visa ☐ American Express

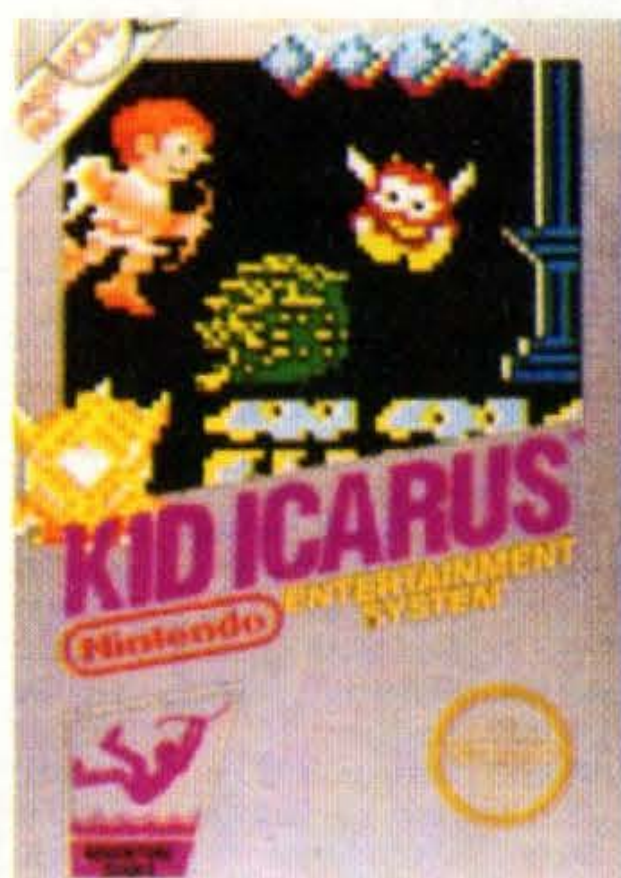
Numero ____ scad. ____

Cognome e nome Doria Alessandro

Indirizzo V. CASPI NARE Nr. 1963

CAP 6301 Città S. ELPIDIO A MARE Prov. AP Tel. 990242

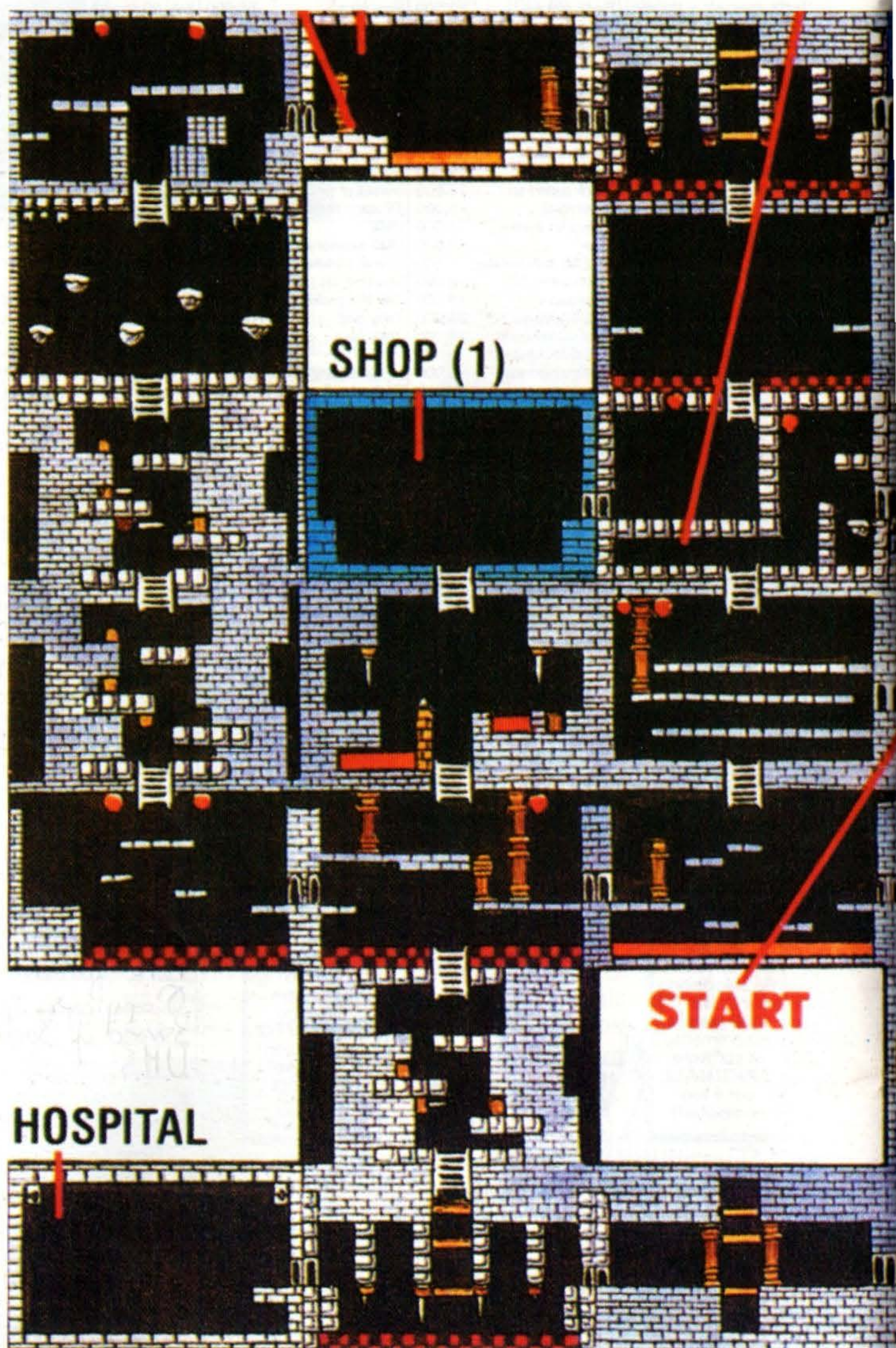
FIRMA (Se minorenne quella di un genitore)

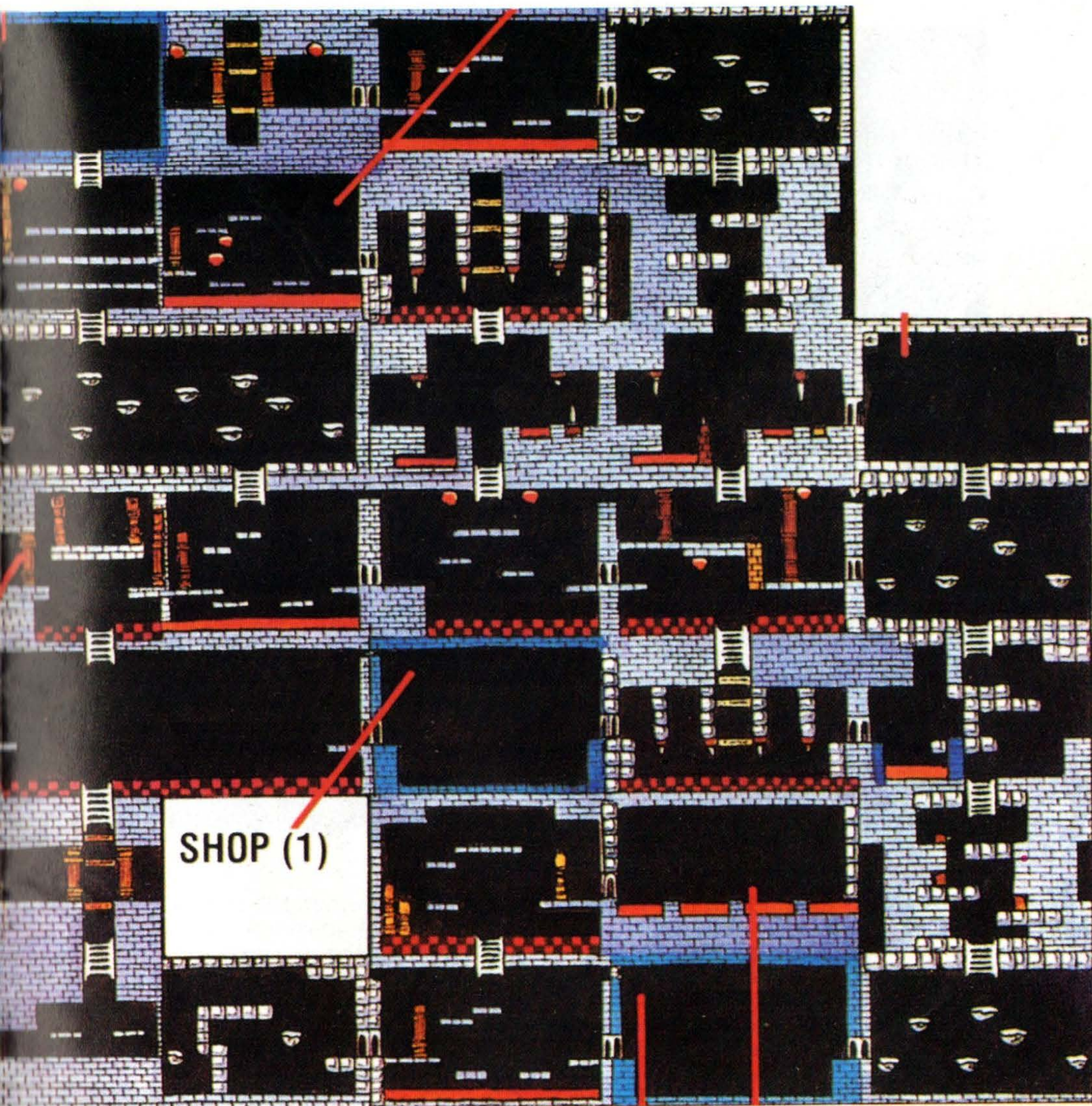
Verranno evasi SOLO gli ordini firmati ____

KID ICARUS

Palutena, la bellissima dea della luce, è attaccata da orribili mostri marini capeggiati da Medusa. *The Angel Land*, la Terra degli Angeli, priva della sua amata regina, è in pericolo. Riuscirete a far trionfare il bene sconfiggendo Medusa? Per poterlo fare, dovrete passare attraverso quattro diversi mondi: il mondo sotterraneo, il mondo superiore, il mondo del cielo ed infine, per poter entrare nel Palazzo del Cielo, il mondo di Medusa. Ciascuno dei primi tre mondi è, a sua volta, suddiviso in quattro diverse aree. Nel vostro cammino troverete otto stanze, entrando nelle quali potrete rifornirvi di energia.

SHOP (1)

START

HOSPITAL

la mappa

Schema completo
del mondo superiore

GOD SAVE KONIX

Attenzione, pericolo!
Mentre viene presentata la console SEGA 16 BITS e la nuova NINTENDO attesa da tutti con impazienza, sta per uscire un outsider in fatto di macchine da gioco. Dotata di caratteristiche tecniche incredibili, la console MultiSystem della KONIX rischia di mandare tutte le altre console al museo dell'antiquariato.
Per quanto riguarda il suo prezzo, si pensa che entri in concorrenza con quello dell'ST e dell'AMIGA!
E se KONIX avrà la fortuna di fare un colpo come quello che fece l'AMSTRAD a suo tempo?

KONIX è un fabbricante inglese di joysticks di tutti i tipi. Pensate che il loro SPEED KING è stato venduto a niente meno che 3 milioni di persone! Da ciò potete già immaginarvi che KONIX non è la bottega dell'angolo, bensi' una società conosciuta in tutto il mondo.
Poiché si ritiene che i Giapponesi siano i re della console con circa il 90% del mercato e un quasi monopolio sui giochi d'arcade, cos'è che ha spinto una società inglese a produrre una nuova console? La risposta sta in una cifra: 18 milioni!. E' il totale delle vendite della console NINTENDO.
Improvvisamente KONIX si sarà detto: "Producendo una macchina più potente dell'AMIGA e dell'ST insieme , tre volte meno costosa, con buoni pacchetti software, il tutto può funzionare!". Tutto ciò può apparire assurdo, ma la cosa più sbalorditiva è che probabilmente funzionerà davvero!

UNA CONSOLE VERSIONE ROLLS-ROYCE

Come si presenta la console KONIX? E' molto difficile descriverla; grossomodo, essa assomiglia ad un grosso ferro di cavallo in plastica grigia nella cui parte alta si trova il joystick, o meglio i joysticks.
Parliamo innanzitutto dell'interno di questa piccola console: una vera caverna di Ali-Baba con al centro, il micro processore. E' un INTEL 8086 a 6 MHz, un processore classico che attrezza un gran numero di PC (per esempio i PC 1512 AMSTRAD).....Vedo che già arricciate il naso. *DON'T PANIC, BOYS!* Questo povero 8086 non è certamente solo! E' solo l'ultima ruota del carro tanto sono potenti i co-processori!.
Iniziamo col parlare di una piccola "bestiolina" chiamata ASIC di cui non conosco il fabbricante ma so che gira a 12 MHz! Pazzesco, non trovate?
L'ASIC offre 3 risoluzioni video possibili, 256 x 200 in 16 colori (quest'ultimo modello è più economico in memoria) o 512 x200 in 16 colori su una palette di 4096.
Notate che sotto interruzione sarà possibile vedere simulta-

neamente i 4096 colori allo schermo, anche se ciò rallenterà un pò la macchina. L'ASIC offre 4 piani prioritari di SPRITES amministrati dallo hardware; ciò significa degli sprites che vanno a gran velocità in tutti i sensi e degli scrollings differenziali. Il solo incoveniente, è che se voi utilizzate troppi SPRITES, vi dovrete accontentare "solo" di 64 colori su schermo. Il secondo coprocessore infernale, il DSP, è un processore aritmetico favoloso che permette, per i calcoli di grafie vettoriali o di suoni digitalizzati, di raggiungere la velocità delirante di 12 MIPS (a titolo di paragone, segnalo che la potenza addizionata di un ST e di AMIGA raggiunge 5 MIPS, cioè 5 milioni di istruzioni per secondo). Il DSP è un 32 BIT basato su tecnologia RISC. Quando penso ai poveri ragazzi che hanno pagato una fortuna per un ARCHIMEDES pensando di avere la macchina più potente del mondo, ritrovandosi invece con poco soft a disposizione.... Per fortuna, non sono molto numerose le persone che si lamentano. Non serve a niente calcolare in fretta se il computer attacca lentamente: per questo è stato aggiunto un circuito per gli sprites, per il tracciamento di linee e per le rilevazioni delle collisioni. Chiaramente ciò significa che le operazioni grafiche sono già cablate in hardware e vengono eseguite ad una velocità fenomenale. A titolo informativo, sappiate che su KONIX, la più lenta delle operazioni di visualizzazione, si effettua in meno di due centesimi di secondo! E la musica? E' una vera e propria rivoluzione. La MultiSystem ridurrà l'AMIGA al rango dei klaxon antidiluviani e distorti. Essa possiede infatti 2 convertitori a 14 BIT che generano una musica favolosa al livello di quella fornita da un sintetizzatore professionale e non molto lontano dalla qualità di un compact-disc. Incredibile!

DISK DRIVE PROTETTO

Ritorniamo ad esaminare la parte esteriore della macchina. Innanzitutto vi è una presa per il lettore dei dischetti da 3,5 pollici che sarà fornito di serie. E' vero che i giochi saranno più lunghi a caricarsi che su una cartuccia classica, ma, enorme vantaggio, essi saranno 3 volte meno costosi degli altri (circa 33mila Lit). KONIX assicurerà la duplicazione dei dischetti: il lettore della console infatti sarà protetto, rendendo la pirateria impossibile o quasi.
Un dischetto contiene 880 Kb, ossia 2 o 3 volte più che una cartuccia SEGA o NINTENDO. Inoltre vi è un controllore di dischetti sufficientemente potente da poter caricare dei dati senza interrompere il vostro gioco. E' assodato che gli inconvenienti del dischetto sono molto minori confronto a quelli della cartuccia in quanto questo supporto magnetico, ormai diffusissimo e stracollaudato, si è rivelato oltremodo affidabile.

JOYSTICK AL VOLANTE

Passiamo nel frattempo alla cosa più spettacolare, le periferiche.
Cominciamo dai joystick. Francamente, voi credete che KONIX si accontenti di un joystick classico? Il joystick di base si può scomporre in 3 elementi differenti.
La cloche di controllo può dirigersi nelle quattro direzioni classiche, ma anche verso l'alto e verso il basso. Infine, sul fianco della console si trova un pedale di accelerazione per pilotare i vostri bolidi. Il joystick della MultiSystem è un volante che si adatta a qualunque gioco, per esempio OUT RUN....Lo stesso volante si può trasformare in un manubrio (per guidare le moto) con una impugnatura posta su entrambi i fianchi della console. Nell'ultima mutazione possibile, il volante si trasforma in un joystick a doppia cloche e 4 fire.
E se questi joystick non vi bastassero, una porta esterna vi permetterà di collegare.... uno SPEED KING, per esempio. Ma attenzione, non avete ancora visto niente! Anime sensibili, non leggete i paragrafi successivi....
E' possibile interfacciare la console con una sedia mobile, montata su un supporto idraulico. Questa sedia reagirà in funzione del gioco, allo stesso modo di come si può vedere in

certi giochi d'arcade: di fianco, in alto, in basso; di questo passo diventerà pericoloso giocare in casa!
Una volta installata la console e un monitor a colori davanti alla sedia, non resta che attendere l'adattamento di **Thunder Blade** o **After Burner**. E' meglio non pensarci, ho già male al cuore. Vi segnalo che, sedia o no, delle particolari funzioni permetteranno ugualmente ai programmatori di far ruotare e vibrare i joysticks.
Immaginate un pò gli slittamenti controllati con le vibrazioni del volante......*LOVELY*!
La fine del mondo sarebbe l'aggiunta di una cloche alla vostra sedia. Avrete così il primo elicottero d'arcade del mondo. La MultiSystem, oltre ad essere migliore dell'ST e dell'AMIGA è quindi ancora più spettacolare di una macchina d'arcade!
Nelle periferiche, si trova anche un light-phaser style dalla linea molto futuristica che ricorda tanto la serie televisiva **Star Trek**.
A dire il vero ho dimenticato di dirvi che si può collegare insieme due console, via porta joystick, è stato provato!! Ah, giocare a **Double Dragon** in quattro, o fare un duello a **Super Hang-on** su due schermi differenti!
La console MultiSystem sarà disponibile in Agosto '89 in Inghilterra al prezzo di circa 330mila Lit per la versione di base. Si ignora ancora il prezzo delle periferiche, ma KONIX ha dichiarato di voler seguire una politica con prezzi attrattivi, e ciò lascia buone speranze. Al contrario, non si sa mai quando e da chi sarà distribuita "la bestia" in Italia. Ma non è detto che questa meraviglia non potrete trovarla dal vostro rivenditore preferito. Negli USA, la "bestia" è in commercio tramite EPYX.

ARRIVANO I SOFT

La console KONIX sarà dunque una macchina meravigliosa, più potente ancora di un ARCHIMEDES e il tutto ad un prezzo irrisorio. Un unico dettaglio, a che cosa si potrà giocare? Le nuove macchine, come l'esperienza fatta negli ultimi anni insegna, sono sempre più sprovviste di software e ciò rischia di creare una immagine sbiadita anche della nuova e favolosa SEGA e della NINTENDO 16 BIT che giungerà (dal Giappone) nello stesso periodo.
Per una volta tanto, il costruttore ha provveduto a tempo. Improvvisamente, sono apparsi in gran numero pacchetti software inglesi, citiamo per esempio la **Palace Software** con una versione console di **Barbarian** che promette bene, la **Electronic Arts**, **Logotron** (**Star Ray** versione MultiSystem rischia di essere niente di meno che il gioco d'arcade del secolo!), la **Liamasoft**, di cui vi lascio immaginare i deliri psichedelici in 4096 colori, la **Mirror-Soft**, **Ocean** (ricordate **Operation Wolf**), la **US Gold** (quando si parlava di **Thunder Blade**....), la **System 3** e ancora qualche altro.
Al contrario, la **Firebird** ha rifiutato preferendo rivolgersi verso la console NEC. KONIX ha contattato molte società, l'unico problema è che KONIX vuole solo dei giochi adattabili su SEGA o NINTENDO. La MultiSystem rischia quindi di ereditare unicamente dei softs rifiutati dalla NINTENDO. A questo punto viene da chiedersi: esiste un Editore che si accollerà l'onere di scegliere e di sviluppare nuovo soft per 18 milioni di potenziali compratori e scegliere di sviluppare una nuova macchina ad hoc?

CHE COSA COMPRO?

Immagino che voi non sappiate più dove sbattere la testa....inizialmente vi era stata presentata la conso[le] NEC in esclusiva dicendo c[he] essa è geniale. Poi fu la vol[ta] della sbalorditiva SEGA 16 BIT, eccellente. Ora ecco il test completo della console KONIX. Quale scegliere? Oltre alla NINTENDO anche SEGA si annuncia come una candidata al titolo, con una macchina molto perfezionata e soprattutto con la certezza di avere una moltitudine di softs in esclusiva per la maggioranza: la metà delle hits d'arcade sono di SEGA e saranno adattate solo sulla console di casa. Dopodiché c'è NEC, e qui i giapponesi non hanno interesse ad entrare in Italia. Complementare al PC Engine, è il CD-ROM. Purtroppo, i giochi sono rari, circa una ventina e relativamente costosi. La MultiSystem ha delle buone carte da giocare! L'hard è incontestabilmente il migliore. In più, le innovazioni come la sedia idraulica sono senza dubbio geniali e faranno crepare d'invidia tutti i possessori di altre macchine, voi e me compresi. Purtroppo si rischia di trovare solo dei softs europei ed è un vero peccato poiché si sa che il 95% dei giochi da bar vengono dal Giappone e che una console per definizione deve soprattutto possedere dei giochi arcade. Chi rischierà di comprare i diritti di **Out Run** (ancora lui!), che costano una fortuna, per adattarlo a una nuova macchina? A meno che le caratteristiche rivoluzionarie della MultiSystem non producano la macchina dell'anno in tutto il mondo... A partire da Settembre, la console KONIX sarà disponibile anche in Italia. Ad allora!!